

DATAs STORE PROGRAMBLAD

JANUAR 1985, NR. 1.

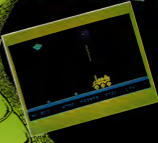
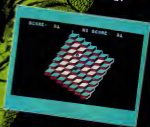
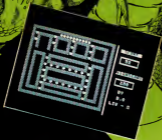
KR. 27,85.

SOFT

SPECIAL

Masser af
sjove
programmer
til: VIC-20
Commodore 64.
Spectrum
ZX-81
BBC

Lambda
Amstrad
Memotech
IBM PC
Piccolo





NATO COMMANDER
CSP-Ram 199,- disk 279,-



F 15 STRIKE EAGLE
SP 199,- CSP-Ram 299,-
disk 299,-



SOLO FLIGHT
SP 199,- CSP-Ram 299,-
disk 299,-



SPIRE ACE
CSP-Ram 199,- disk 279,-



FLAK
CSP-Ram 199,- disk 279,-



SMOKE
CSP-Ram 199,- disk 279,-



STRIP POKER
SP 179,- CSP-Ram 199,-
disk 279,-



POST APOCALYPSE
SP 179,- CSP-Ram 199,-
disk 279,-



BLUE MAX
SP 179,- CSP-Ram 199,-
disk 279,-



ZAXXON
SP 279,- CSP-Ram 199,-
disk 279,-



SENTINEL
CSP-Ram 199,- disk 279,-



DRELB5
CSP-Ram 199,- disk 279,-

TWILIGHT APS.

Finsholm Alle 26, 2000 København F
Tlf. 00 8507 34

GOLD



RUSH!

NB: Kan også til videresælteres.

DET BEDSTE SOFTWARE FRA
DANMARKS BEDSTE DISTRIBUTØR!



MYSTIC MANSION
CSP-Ram 199,- disk 279,-



REACH HEAD
SP 179,- CSP-Ram 199,-
disk 279,-



DALLAS
CSP-Ram 199,-



BRUCE LEE
SP 179,- CSP-Ram 199,-
disk 279,-



POOMAN
CSP-Ram 199,- disk 279,-



O'RIELEY'S NINE
CSP-Ram 199,- disk 279,-



TEXTPRO
CSP-Ram 199,- disk 279,-



DATAPRO
CSP-Ram 199,- disk 279,-



SINKY
CSP-Ram 199,- disk 279,-



CAVERNS OF KHAFKA
CSP-Ram 199,- disk 279,-



ARCTIC CHALLENGE
CSP-Ram 199,- disk 279,-



FORBIDDEN FOREST
CSP-Ram 199,- disk 279,-

SOFT SPECIAL er fremstillet af redaktionen på månedsbladet "Alt om Data". Samtlige aftrykte programtitlinger er afprøvet og gengivet efter korrektur.

Redaktion:

Hans Chr. Thaysen
Lefi Tomberg
Klaus Nordfeldt (ansv.)
Jan Salvason

Udgiver:

SOFT SPECIAL udgives af Forlaget Ny Elektronik ApS, R Kongevejde 72, 1264 København K. Giro 9 40 60 77

Produktion:

Hans Chr. Thaysen
ASK-Gata ApS
Partner Repco
P. Hesthøvers Repco
Laseco Offset

Distribution:

Bladkompagniet

ISSN 0109-9523

Hvis du mener, du har et rigtig godt program til "Soft Special", send da kassettebånd, disc og game løsning til redaktionen. Alle i blade eller på anden måde offentliggjorte programmer præmieres med op til 1.000 kroner, skattefri. Bånd mv. returneres efter brug.

Alle indsendte programmer mærkes med navn, adresse og computertype.

Afsender garanterer at programmet er originalt.

1

- | | | | |
|----|----------------------------------|----|--|
| 4 | Sæt larm på dine spill | 30 | Q-Bert / Commodore 64 |
| 6 | Simple Logo / Spectrum | 32 | Super-Bam / Commodore 64 |
| 8 | Månelokomotiv / Commodore 64 | 33 | QL Backup / QL |
| 9 | Ufo-Flight / Commodore 64 | 34 | Stroboskop / Commodore 64 |
| 10 | Tekstbehandling / Piccolo | 34 | Digitatur / Commodore 64 |
| 12 | Gunnight / Spectrum | 36 | Rundi på gulvet / BBC B |
| 13 | Turbarace / Spectrum | 38 | Rendez-Vous / TI 99/4A |
| 14 | Slimi / Commodore 64 | 40 | Spectrum økonomi / Spectrum |
| 16 | Bricks / ZX 81 | 42 | Spectrum strenge / Spectrum |
| 16 | CPR-check / Spectrum | 43 | Multifaction / Lambda |
| 17 | Garfield II / VIC 20 | 44 | House Defender / VIC 20 |
| 18 | Det gamle hus / Memotech | 45 | IBM-Days / IBM PC |
| 21 | Geometri / Commodore 64. | 46 | Kanal Plus 2 / Spectrum |
| 22 | Geografi / ZX 81 | 47 | Happy Days / VIC 20 |
| 23 | Budget / Commodore 64 | 47 | Electric Marathon / Marathon |
| 24 | Måstermind / Commodore 64 | 48 | Disassembler / Amstrad |
| 25 | Den kinesiske mur / Commodore 64 | 49 | VIC-Diagram / VIC 20 |
| 25 | Skaermkoordinater / VIC 20 | 50 | Cosmic Changa / Commodore 64 |
| 26 | Cosmic Killer / Commodore 64 | 51 | 21 / Commodore 64 |
| 28 | Subflight / ZX 81 | 52 | Snyd (ikke) Dem selv i skat / Spectrum |
| 29 | Juveler / Spectrum | | |

SAET

■ Computerspil bliver først rigtig gode, når der kommer lyd på. Ville du ikke blive dedikeret til mode over et luftkampspil, hvor jagterne døder uden at "proleste"? Eller racerbanen ligger hen i tavshed, som om nogen har lagt en pude over udtætningsrørene?

Alle computere har lydkanaler indbygget blot programmeres de ikke på samme måde. Alligevel findes der lighedspunkter som vi kan udnytte i en række småtaller til Commodore 64, Spectrum og Texas TI-99/4A. Rutinerne kan nemt indbygges som underprogrammer i eksisterende spil ved hjælp af GOSUB kommandoer. Husk blot at trykke RETURN i slutningen af hver lydtefted linje.

Småtips til lydmarkanter

Hvis du i et spil vil lægge lyd til en nedstyrtende flyver, er det nemmest at lave en melodifølge, som går fra en høj til en lav tone. Melodirække skal være så hurtig, at man ikke hører de enkelte toner, men kun et længere pift. Dette gøres nemmest ved at lade særlige toner indgå i en FOR NEXT løkke. Gødder det om at skabe et karakteristisk, bruger vi den modsatte melodirække. Så opnår vi lige præcis den alarmlyd, som kendes fra spændingsfilm. Det er en god idé at lade tonerække kunne igennem en FOR NEXT løkke lige mange gange. Så lyder det virkelig hurtigt.

Lysen af en kørende bil frembringes ved hjælp af sus, der køres via filtre, så vi til sidst opnår en brummelyd. Hvis vi forvranger tre forskellige toner efter hinanden, opnår vi lyden fra et gearstik. Selvfølgelig kan de viste lydtefteder bruges i mange andre sammenhænge. F.eks. egner nedstyrtningsskiften sig til kollisioner og lign.

Lydtefteder til Commodore 64



Lydteftedens basisadresse er 54272. Da computeren kun accepterer de to sidste karakterer i en variabel, skrives de to værdierne BASIS til BA. HI er tilsvarende bekvemheden til bytte. Til gengæld kan vi godt undvære LO-byte.

REM Nedstyrt

```
10 BASIS = 54272
20 POKE BA + 24, 15
30 POKE BA + 6, 15 * 16
40 FOR HI = 60 TO
  10 STEP -1
50 POKE BA + 1, HI
60 POKE BA + 4, 17
70 FOR X = 0 TO 10:
```

```
  NEXT X
80 NEXT HI
90 POKE BA + 24, 0
I linie 20 fremkommer den høje lydtrykke 15*16 i linie 30 sætter for en varig tone i linie 40 skrives bekvemheden. Med 17 i linie 60 opnår en trekant, som kan erstatte med værdien 33. FOR NEXT sætten i linie 70 sikrer den nødvendige hastighedsrydning.
```

REM Pointtab

```
10 BASIS = 54272: Tone = 15
20 FOR HI = 60 TO
  40 STEP -2
30 POKE BA + 24, TONE
40 POKE BA + 6, 15 * 16
50 POKE BA + 1, HI
60 POKE BA + 4, 17
70 FOR X = 0 TO 100:
```

```
  NEXT X
80 TONE = TONE - 1
90 NEXT HI
100 BA + 24, 0
Programmet minder om det lange, blot reduceres lydtrykken for hvert gennemløb.
```

REM Alarm

```
10 BASIS = 54272
20 FOR Y = 1 TO 5
30 TONE = 10
40 FOR HI = 70 TO
  100 STEP 2
50 POKE BA + 24, TONE
60 POKE BA + 6, 15 * 16
70 POKE BA + 1, HI
80 POKE BA + 4, 33
90 TONE = TONE + 1
100 IF TONE 14 THEN
  TONE = 15
110 NEXT HI
120 NEXT Y
130 POKE BA + 24, 0
```

Forkesten til "nedstyrt" ligger i, at lyden høres i nivea fra 10 til 15. Med Y = 1 TO 5 sikrer vi, at alarmen gennemføres fem gange. Linie 100 er nedvendigt fordi enhver lydstrykerværdi over 15 afslutter kommanden en fejlmeddelelse.

PÅ DINE SPIL

Lydeffekter
til Spectrum



REM Nedstyt
10 FOR X = 24 TO
12 STEP -0.1
20 KEEP 0.01,x
30 NEXT X

Åbnehastigheden i linie 20
kan ændres efter behov

REM Alarm
10 FOR Y = 0 TO 2
20 FOR X = 0 TO 12
30 KEEP 0.02,x
40 NEXT X
50 NEXT Y

En hel toneskala afspilles i
halvtoneskridt. Tidskonstan-
ten 0.02 kan igen ændres ef-
ter behov. Ved hjælp af FOR

NEXT sættes i linie 10 og
50 gentages forløbet 3 gange

REM Pointtab
10 FOR X = 12 TO 1 STEP -1
20 KEEP 0.05,x
30 NEXT X

Værdierne X = 12 TO 1 frem-
kommer toneskalaens C til
Cis, afspillet baglæns

REM Sejmelodi
10 FOR Y = 0 TO 4

20 READ v,1
30 KEEP v,1
40 NEXT Y
50 DATA 0.1,7,0.1,4,0.1,4
60 DATA 0.5,9,0.6,7

I denne linie gennemspiles
en lille melodi bestående
af tonerne G,E,F og A. For-
tælleren v i står for "varig tone".

Lydeffekter til
Texas TI-99/4A



På Texas-computeren kaldes
tonerne leon ved deres be-
kænnede betegnelse i det til-
gængelige program linie 10, hvor
betegnelserne fra 550 til 250 Hz
afspilles med 50Hz spring.
Med CALL SOUND afspilles ton-
nen X med lydstyrken 0 og
varigheden 1

REM Pointtab
10 FOR X = 550 TO
250 STEP -50
20 CALL SOUND (1,X,0)
30 NEXT X

Eller i en anden version:

10 CALL SOUND
(100,220,0)
20 CALL SOUND
(100,175,0)

30 CALL SOUND (200,-3,0)

I det følgende "alarm" pro-
gram bruger vi ret høje fre-
kvenser. Med værdien
-1000 i linie 30 opnår vi, at
lyden laves hurtig af Med
-1 tilføjer vi en periodes væ-
rdi, så hele lydeffekten får et
mere karig præg

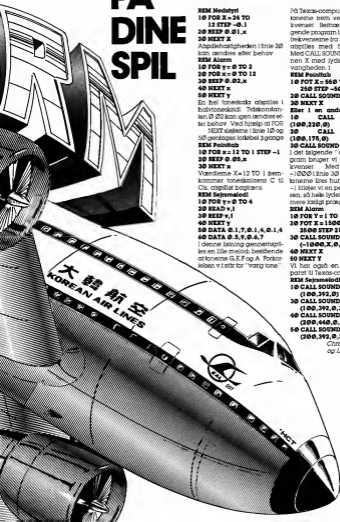
REM Alarm
10 FOR Y = 1 TO 3
20 FOR X = 1500 TO
2500 STEP 250
30 CALL SOUND
(-1000,X,0,-1,0)

40 NEXT X
50 NEXT Y

Vi har også en sejmelodi
parat til Texas-computeren

REM Sejmelodi
10 CALL SOUND
(100,392,0)
20 CALL SOUND
(100,392,0,330,0)
40 CALL SOUND
(200,640,0,392,0)
50 CALL SOUND
(200,392,0,330,0)

Christian Jensen
og Leif Bomborg



A. Foruddefinerede instruktioner

- 1 FREM**
Kommandoen FREM(n) bruges til at flytte skildpadden (n) Punkter eller Pixels i medleblig retning - Se BAK(n)
- 2 BAK**
Bruges som FREM(n) til at flytte skildpadden n Pixels i modsat retning
- 3 FLYV**
FLYV bevirker at skildpadden ikke sættes spor, når den bevæger sig - Se KRAVL
- 4 KRAVL**
KRAVL(r) skildpadden til modst FLYV, at sætte spor under flytning
- 5 HENT**
Alle nuværende kommandoer hentes fra bånd eller Microdrive - Se GEM
- 6 GEM**
Gemmer alle nye kommandoer på bånd eller Microdrive
- 7 HUSK**
Dette er kommandoen til at lære computeren en ny kommando. Skriv HUSK (enler) VIFTE (enler) Computeren vil da skrive navnet VIFTE event. på skærmen. Demost kan skrives kommandoer (både originale og nye) ind, som bliver lagret og skrevet. Der stiftes af med SLUT. To kommandoer kan kun bruges i indlæringsfasen. De er SLUT, GENTAG(n) og HERTIL. Se disse
- 8 SLUT**
I indlæringsfasen bevirker SLUT at computeren returneres til kommandofasen.
- 9 GENTAG**
GENTAG(n) vil gentage de efterfølgende kommandoer indtil HERTIL instruktionen n gange. Bemærk at GENTAG kun kan bruges i indlæringsfasen. - Se HERTIL
- 10 HERTIL**
Hopper tilbage til GENTAG-kommandoen, indtil dette er gjort de antal gange som beskrevet under GENTAG. Desuden fortsættes med næste kommando

- 11 NORD**
Før skildpadden til at pege mod nord (opad).
- 12 RENS**
Renser skærmen, flytter skildpadden til midten af skærmen, bærer SNOR, hvis den er sat og udløser KRAVL-instruktion
- 13 KOPI**
Kopierer skærbilledet til ZX PRINTER
- 13 TEGNING**
Viser tegningen
- 15 SNOR**
Før skildpadden til at hante et søm i, hvor den står, for demost at binde en snor om sømmet - Se STRAM
- 16 STRAM**
Før skildpadden til at stramme snoren. Dette bevirker, at en streng bliver legnet mellem sømmet (skildpaddens placering ved SNOR-instruktionen) og den nuværende placering. Snoren søkkes stadig på sømmet
- 17 LIST**
Skriv LIST (enler) og så navnet på en nyleret instruktion. Den vil da blive udskrivet på skærmen.
- 18 HØJRE**
(Skrives HØJRE med a'et som et null) HØJRE(n) får skildpadden til at dreje n grader mod højre - Se VENSTRE
- 19 VENSTRE**
VENSTRE(n) får skildpadden til at dreje n grader mod venstre



Skærbilleder
Her er nogle billeder fra SMP-LE LOGO



B. Fejlkode

Nr.	Fejlkode	Forklaring
1	Ikke her	En af instruktionerne GENTAG, HERTIL eller SLUT er blevet udløst i normal kommandofase
2	Udeltørret ord.	Kommandoen er ikke detnørret
3	Lager tom	Der er løst LIST i et tomt lager
4	Snor ikke sat	Kommandoen STRAM er udløst uden løst at have udløst SNOR eller måske er RENS udløst i mellemstiden
5	Er defineret.	Navnet findes i tavlen

C. Programeksempler

VIFTE	FIRKANT	BLOMST
RENS	GENTAG(4)	RENS
RENS	FREM(40)	GENTAG(13)
GENTAG(10)	HØJRE(90)	FIRKANT
FLYV	HERTIL	HØJRE(360/13)
FREM(16)	SLUT	HERTIL
HØJRE(360/13)		SLUT
KRAVL		
STRAM		
HERTIL		
SLUT		

D. Indfastning af et nyt ord

Vi vil lære maskinen det ovenstående ord VIFTE. Skriv følgende (eller hver linie trykkes ENTER!)

HUSK
VIFTE
RENS
SNOR
GENTAG 10
FLYV
FREM 16
HØJRE 360/10
KRAVL
STRAM
HERTIL
SLUT

Nu har maskinen lært ordet VIFTE. Prøv at skrive VIFTE



Behanding

```

0001 OPEN(1, FILE)
0002 OPEN(2, FILE)
0003 OPEN(3, FILE)
0004 OPEN(4, FILE)
0005 OPEN(5, FILE)
0006 OPEN(6, FILE)
0007 OPEN(7, FILE)
0008 OPEN(8, FILE)
0009 OPEN(9, FILE)
0010 OPEN(10, FILE)
0011 OPEN(11, FILE)
0012 OPEN(12, FILE)
0013 OPEN(13, FILE)
0014 OPEN(14, FILE)
0015 OPEN(15, FILE)
0016 OPEN(16, FILE)
0017 OPEN(17, FILE)
0018 OPEN(18, FILE)
0019 OPEN(19, FILE)
0020 OPEN(20, FILE)
0021 OPEN(21, FILE)
0022 OPEN(22, FILE)
0023 OPEN(23, FILE)
0024 OPEN(24, FILE)
0025 OPEN(25, FILE)
0026 OPEN(26, FILE)
0027 OPEN(27, FILE)
0028 OPEN(28, FILE)
0029 OPEN(29, FILE)
0030 OPEN(30, FILE)
0031 OPEN(31, FILE)
0032 OPEN(32, FILE)
0033 OPEN(33, FILE)
0034 OPEN(34, FILE)
0035 OPEN(35, FILE)
0036 OPEN(36, FILE)
0037 OPEN(37, FILE)
0038 OPEN(38, FILE)
0039 OPEN(39, FILE)
0040 OPEN(40, FILE)
0041 OPEN(41, FILE)
0042 OPEN(42, FILE)
0043 OPEN(43, FILE)
0044 OPEN(44, FILE)
0045 OPEN(45, FILE)
0046 OPEN(46, FILE)
0047 OPEN(47, FILE)
0048 OPEN(48, FILE)
0049 OPEN(49, FILE)
0050 OPEN(50, FILE)
0051 OPEN(51, FILE)
0052 OPEN(52, FILE)
0053 OPEN(53, FILE)
0054 OPEN(54, FILE)
0055 OPEN(55, FILE)
0056 OPEN(56, FILE)
0057 OPEN(57, FILE)
0058 OPEN(58, FILE)
0059 OPEN(59, FILE)
0060 OPEN(60, FILE)
0061 OPEN(61, FILE)
0062 OPEN(62, FILE)
0063 OPEN(63, FILE)
0064 OPEN(64, FILE)
0065 OPEN(65, FILE)
0066 OPEN(66, FILE)
0067 OPEN(67, FILE)
0068 OPEN(68, FILE)
0069 OPEN(69, FILE)
0070 OPEN(70, FILE)
0071 OPEN(71, FILE)
0072 OPEN(72, FILE)
0073 OPEN(73, FILE)
0074 OPEN(74, FILE)
0075 OPEN(75, FILE)
0076 OPEN(76, FILE)
0077 OPEN(77, FILE)
0078 OPEN(78, FILE)
0079 OPEN(79, FILE)
0080 OPEN(80, FILE)
0081 OPEN(81, FILE)
0082 OPEN(82, FILE)
0083 OPEN(83, FILE)
0084 OPEN(84, FILE)
0085 OPEN(85, FILE)
0086 OPEN(86, FILE)
0087 OPEN(87, FILE)
0088 OPEN(88, FILE)
0089 OPEN(89, FILE)
0090 OPEN(90, FILE)
0091 OPEN(91, FILE)
0092 OPEN(92, FILE)
0093 OPEN(93, FILE)
0094 OPEN(94, FILE)
0095 OPEN(95, FILE)
0096 OPEN(96, FILE)
0097 OPEN(97, FILE)
0098 OPEN(98, FILE)
0099 OPEN(99, FILE)
0100 OPEN(100, FILE)
0101 OPEN(101, FILE)
0102 OPEN(102, FILE)
0103 OPEN(103, FILE)
0104 OPEN(104, FILE)
0105 OPEN(105, FILE)
0106 OPEN(106, FILE)
0107 OPEN(107, FILE)
0108 OPEN(108, FILE)
0109 OPEN(109, FILE)
0110 OPEN(110, FILE)
0111 OPEN(111, FILE)
0112 OPEN(112, FILE)
0113 OPEN(113, FILE)
0114 OPEN(114, FILE)
0115 OPEN(115, FILE)
0116 OPEN(116, FILE)
0117 OPEN(117, FILE)
0118 OPEN(118, FILE)
0119 OPEN(119, FILE)
0120 OPEN(120, FILE)
0121 OPEN(121, FILE)
0122 OPEN(122, FILE)
0123 OPEN(123, FILE)
0124 OPEN(124, FILE)
0125 OPEN(125, FILE)
0126 OPEN(126, FILE)
0127 OPEN(127, FILE)
0128 OPEN(128, FILE)
0129 OPEN(129, FILE)
0130 OPEN(130, FILE)
0131 OPEN(131, FILE)
0132 OPEN(132, FILE)
0133 OPEN(133, FILE)
0134 OPEN(134, FILE)
0135 OPEN(135, FILE)
0136 OPEN(136, FILE)
0137 OPEN(137, FILE)
0138 OPEN(138, FILE)
0139 OPEN(139, FILE)
0140 OPEN(140, FILE)
0141 OPEN(141, FILE)
0142 OPEN(142, FILE)
0143 OPEN(143, FILE)
0144 OPEN(144, FILE)
0145 OPEN(145, FILE)
0146 OPEN(146, FILE)
0147 OPEN(147, FILE)
0148 OPEN(148, FILE)
0149 OPEN(149, FILE)
0150 OPEN(150, FILE)
0151 OPEN(151, FILE)
0152 OPEN(152, FILE)
0153 OPEN(153, FILE)
0154 OPEN(154, FILE)
0155 OPEN(155, FILE)
0156 OPEN(156, FILE)
0157 OPEN(157, FILE)
0158 OPEN(158, FILE)
0159 OPEN(159, FILE)
0160 OPEN(160, FILE)
0161 OPEN(161, FILE)
0162 OPEN(162, FILE)
0163 OPEN(163, FILE)
0164 OPEN(164, FILE)
0165 OPEN(165, FILE)
0166 OPEN(166, FILE)
0167 OPEN(167, FILE)
0168 OPEN(168, FILE)
0169 OPEN(169, FILE)
0170 OPEN(170, FILE)
0171 OPEN(171, FILE)
0172 OPEN(172, FILE)
0173 OPEN(173, FILE)
0174 OPEN(174, FILE)
0175 OPEN(175, FILE)
0176 OPEN(176, FILE)
0177 OPEN(177, FILE)
0178 OPEN(178, FILE)
0179 OPEN(179, FILE)
0180 OPEN(180, FILE)
0181 OPEN(181, FILE)
0182 OPEN(182, FILE)
0183 OPEN(183, FILE)
0184 OPEN(184, FILE)
0185 OPEN(185, FILE)
0186 OPEN(186, FILE)
0187 OPEN(187, FILE)
0188 OPEN(188, FILE)
0189 OPEN(189, FILE)
0190 OPEN(190, FILE)
0191 OPEN(191, FILE)
0192 OPEN(192, FILE)
0193 OPEN(193, FILE)
0194 OPEN(194, FILE)
0195 OPEN(195, FILE)
0196 OPEN(196, FILE)
0197 OPEN(197, FILE)
0198 OPEN(198, FILE)
0199 OPEN(199, FILE)
0200 OPEN(200, FILE)

```



■ Skriver du til offentlige breve? Laves du til skriftlige opgaver, hvor det kræves at der afleveres maskinskrivet? Eller kan du bare godt lide at dine opgaver bliver afleveret på en pæn måde?

Så er dette Piccolo-program det rigtige til dig med en tekstbehandling kan du på en let måde skrive dine tekster med en kvalitet, der er højere end den, man normalt opnår med en skrivemaskine.

Under selve indtastningen skriver du bare tekst uden de store tanker om, hvordan det egentlig kommer til at se ud. Når det er gjort kan du i ro og mag sidde og tætte på teksten.

Du kan i øks lave pæne afslut og en lige højre margin. Mens du er på en almindelig skrivemaskine bruger gumrevæske i sporadiske retter du, med et tekstbehandlingsprogram, dine fejl lige så let som du krævede dem. Dette viste program kan køre på en PICCOLO med RoComat80 (CPM).

Som let nævnt skrives al tekst ved bare at skrive læs. Ud over det kan alle PICCOLO's nye redigeringsfunktioner anvendes. Det vil sige cursorpilen, return, rubout, insert, delete samt clear.

Desuden findes der en del andre funktioner, som aktiveres ved at holde CTRL-tasten nede samtidig med at man trykker på den læst der vælger funktionen. Disse er følgende:

1. Sletter teksten linien ud. rubout sletter teksten fra cursorpositionen og resten af skærmen.

A. Anbringer cursoren allesteds i teksten. Hvis den allerede stod der, vil den blive anbragt til sidst i teksten.

S. (stake) forlænger hvilken linie cursoren står på samt hvormange linier der er læst.

F. (find) bruges til at finde et bestemt ord. Man indtaster det søgte ord, og cursoren vil blive flyttet til den første forekomst af ordet. Hvis det ikke findes får man et beep i stedet for.

W(write) gemmer teksten på disketten til senere brug. Man skal bare indtaste det ønskede navn.

R (read) læser en tekst fra disketten.

V flytter cursoren 12 linier længere frem i teksten.

Y flytter den tilsvarende tilbage.

B bruges til at indstille eller slette hele linier. Man indtaster antallet af linier, positivt lat hvis man vil indstille, negativt hvis man vil slette.

P (print) udskriver teksten fra cursorpositionen til skærmen på printeren. Man kan stoppe udskriften i udde ved at trykke på en tast. Hvis printeren ikke er klar får man et beep.

C (copy) kopierer skærmindholdet over på printeren.

Ø indstøper et medlemm i hele teksten. (Som insert)

Å sletter en karakter i hele teksten. (Som delete)

D (del) deleer en linie. Dvs at et tekst efter cursoren bliver smidt ned på næste linie. Hvis den står midt i et ord, vil der blive sat en brødbreg. Deretter vil cursoren rykke en linie ned. Bruget af denne funktion er en effektiv måde at lave lige højremargen på.

Endelig er der ESC der stopper programmet. Den spærrer dog lige læst.

Programmet er såvidt det nu har været muligt, sikret mod fejl. Men det kan dog godt ske at programmet stopper alligevel. Man kan så prøve at skrive CON nogle gange, men hvis man bliver ved, er det ikke så den samme fejl, er det ikke noget at gæse. Teksten er tabt. Hvis man får beskeden "Diskette fejl" bet man indstøpe en anden diskette. CON virker lignigt også, hvis man har stoppet programmet ved et uheld.

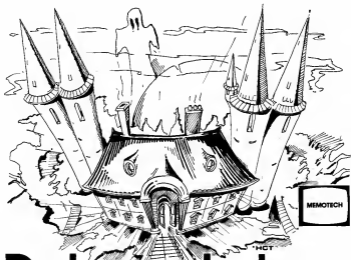
Tilbage er så kun at sige at tekstbehandling er et utvilsomt effektivt værktøj, specielt når man har så sig ordentlig ind i det. Jeg ved inversthold med mig selv at jeg nu kan skrive stte ind på den halve tid, og med et dobbelt så pænt resultat. □

Lars Christensen

```

1120      ESC: 17(20)00(16)0011
1130      MDR: 20
1140      ESC: 17(20)00(16)0011
1150      MDR: 2
1160      PRINT: 18" 17(20)00(16)0011 ESC: 17(20)00(16)0011(1) 1
1170      MDR: 17
1180      ESC: 17(20)00(16)0011
1190      MDR: 20
1200      MDR: 20
1210      UNTIL: NOT: 17(20)00(16)0011
1220      ESC: 17(20)00(16)0011
1230      IF: 20(1) 17(20)00(16)0011
1240      ESC: 17(20)00(16)0011
1250      ESC: 17(20)00(16)0011
1260      ESC: 17(20)00(16)0011
1270      ESC: 17(20)00(16)0011
1280      ESC: 17(20)00(16)0011
1290      ESC: 17(20)00(16)0011
1300      ESC: 17(20)00(16)0011
1310      ESC: 17(20)00(16)0011
1320      ESC: 17(20)00(16)0011
1330      ESC: 17(20)00(16)0011
1340      ESC: 17(20)00(16)0011
1350      ESC: 17(20)00(16)0011
1360      ESC: 17(20)00(16)0011
1370      ESC: 17(20)00(16)0011
1380      ESC: 17(20)00(16)0011
1390      ESC: 17(20)00(16)0011
1400      ESC: 17(20)00(16)0011
1410      ESC: 17(20)00(16)0011
1420      ESC: 17(20)00(16)0011
1430      ESC: 17(20)00(16)0011
1440      ESC: 17(20)00(16)0011
1450      ESC: 17(20)00(16)0011
1460      ESC: 17(20)00(16)0011
1470      ESC: 17(20)00(16)0011
1480      ESC: 17(20)00(16)0011
1490      ESC: 17(20)00(16)0011
1500      ESC: 17(20)00(16)0011
1510      ESC: 17(20)00(16)0011
1520      ESC: 17(20)00(16)0011
1530      ESC: 17(20)00(16)0011
1540      ESC: 17(20)00(16)0011
1550      ESC: 17(20)00(16)0011
1560      ESC: 17(20)00(16)0011
1570      ESC: 17(20)00(16)0011
1580      ESC: 17(20)00(16)0011
1590      ESC: 17(20)00(16)0011
1600      ESC: 17(20)00(16)0011
1610      ESC: 17(20)00(16)0011
1620      ESC: 17(20)00(16)0011
1630      ESC: 17(20)00(16)0011
1640      ESC: 17(20)00(16)0011
1650      ESC: 17(20)00(16)0011
1660      ESC: 17(20)00(16)0011
1670      ESC: 17(20)00(16)0011
1680      ESC: 17(20)00(16)0011
1690      ESC: 17(20)00(16)0011
1700      ESC: 17(20)00(16)0011
1710      ESC: 17(20)00(16)0011
1720      ESC: 17(20)00(16)0011
1730      ESC: 17(20)00(16)0011
1740      ESC: 17(20)00(16)0011
1750      ESC: 17(20)00(16)0011
1760      ESC: 17(20)00(16)0011
1770      ESC: 17(20)00(16)0011
1780      ESC: 17(20)00(16)0011
1790      ESC: 17(20)00(16)0011
1800      ESC: 17(20)00(16)0011
1810      ESC: 17(20)00(16)0011
1820      ESC: 17(20)00(16)0011
1830      ESC: 17(20)00(16)0011
1840      ESC: 17(20)00(16)0011
1850      ESC: 17(20)00(16)0011
1860      ESC: 17(20)00(16)0011
1870      ESC: 17(20)00(16)0011
1880      ESC: 17(20)00(16)0011
1890      ESC: 17(20)00(16)0011
1900      ESC: 17(20)00(16)0011
1910      ESC: 17(20)00(16)0011
1920      ESC: 17(20)00(16)0011
1930      ESC: 17(20)00(16)0011
1940      ESC: 17(20)00(16)0011
1950      ESC: 17(20)00(16)0011
1960      ESC: 17(20)00(16)0011
1970      ESC: 17(20)00(16)0011
1980      ESC: 17(20)00(16)0011
1990      ESC: 17(20)00(16)0011
2000      ESC: 17(20)00(16)0011
2010      ESC: 17(20)00(16)0011
2020      ESC: 17(20)00(16)0011
2030      ESC: 17(20)00(16)0011
2040      ESC: 17(20)00(16)0011
2050      ESC: 17(20)00(16)0011
2060      ESC: 17(20)00(16)0011
2070      ESC: 17(20)00(16)0011
2080      ESC: 17(20)00(16)0011
2090      ESC: 17(20)00(16)0011
2100      ESC: 17(20)00(16)0011
2110      ESC: 17(20)00(16)0011
2120      ESC: 17(20)00(16)0011
2130      ESC: 17(20)00(16)0011
2140      ESC: 17(20)00(16)0011
2150      ESC: 17(20)00(16)0011
2160      ESC: 17(20)00(16)0011
2170      ESC: 17(20)00(16)0011
2180      ESC: 17(20)00(16)0011
2190      ESC: 17(20)00(16)0011
2200      ESC: 17(20)00(16)0011
2210      ESC: 17(20)00(16)0011
2220      ESC: 17(20)00(16)0011
2230      ESC: 17(20)00(16)0011
2240      ESC: 17(20)00(16)0011
2250      ESC: 17(20)00(16)0011
2260      ESC: 17(20)00(16)0011
2270      ESC: 17(20)00(16)0011
2280      ESC: 17(20)00(16)0011
2290      ESC: 17(20)00(16)0011
2300      ESC: 17(20)00(16)0011

```

Det gamle hus

"Det gamle hus" er et Adventure-(eventyr)spil, hvor du er fanget inden i en gammel tældetædig renne med en lige så forsamlet have. Din opgave er at komme ud fra dette (karlige?) sted. Undervejs vil du støde på forskellige ting, som kan være til hjælp eller til besvær.

Nogle gode råd til løsning af spillet:

Din bedste hjælp er din fantasi!

Du kan skrive N, S, Ø, eller V når du vil gå mod henholdsvis

nord, syd, øst eller vest.

Hvis du vil have hjælp, skriver du HJÆLP eller bare H, men prøv uden. En del af det sjove er jo at bruge fantasien til at finde ud af de ordre, man kan bruge.

Du kan altid gemme spillet på et hvilket som helst tidspunkt. Du skriver bare 'G' eller 'GEM'.

E. Ø. Å sidder lige til venstre for linetæst-, B- og ret-tæst. <ret>

LÆG

Bruges til at lægge en af de ting du bærer på.

Skriv LÆG <tal> eller L <tal>, hvor <tal> er nummeret på den ting, du vil lægge.

Ek.: LÆG 2 (lægger den anden ting på inventarlisten)

Retur: <R> + <ret>, næste ordre: <ret>

GEM

Med denne ordre kan du gemme "altingen" på bånd, skriv 'G' eller 'GEM'.

TID

Med denne ordre kan du få at vide, hvor længe du har været i huset.

Retur: <R> + <ret>, næste ordre: <ret>

TAG

Denne ordre bruges til at tage. Du skriver bare TAG eller T, hvorved du tager den ting, der er i rummet.

INVENTAR

Med denne ordre kan du se hvad, du bærer på, altså en inventarliste.

Skriv INVENTAR eller I.

Retur: <R> + <ret>, næste ordre: <ret>

ÅBN

Med denne ordre kan du åbne den ting der er i rummet.

Skriv ÅBN eller Å.

OPSPRÆT

Med denne ordre kan du sprætte noget op med

Skriv OPSPRÆT eller O.

Retur: <R> + <ret>, næste ordre: <ret>

MAD

Med denne ordre kan du made nogen eller noget.

Skriv MAD eller M.

Peter Ener Canden


```

0000 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0001 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0002 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0003 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0004 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0005 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0006 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0007 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0008 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0009 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0010 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0011 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0012 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0013 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0014 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0015 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0016 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0017 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0018 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0019 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0020 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0021 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0022 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0023 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0024 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0025 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0026 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0027 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0028 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0029 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0030 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0031 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0032 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0033 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0034 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0035 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0036 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0037 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0038 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0039 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0040 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0041 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0042 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0043 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0044 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0045 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0046 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0047 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0048 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0049 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0050 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0051 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0052 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0053 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0054 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0055 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0056 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0057 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0058 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0059 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0060 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0061 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0062 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0063 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0064 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0065 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0066 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0067 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0068 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0069 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0070 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0071 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0072 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0073 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0074 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0075 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0076 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0077 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0078 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0079 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0080 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0081 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0082 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0083 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0084 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0085 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0086 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0087 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0088 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0089 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0090 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0091 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0092 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0093 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0094 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0095 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0096 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0097 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0098 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0099 000 0000 00 0000 0000 0000 0000
0100 000 0000 00 0000 0000 0000 0000

```

Oversigt
H HJÆLP
G GEM
TID
T TAG
I INVENTAR

L LEG (nr på Inventar-listen)
Å ÅBEN
O OPSPRÆT
M MAD
N S Ø V for nord syd øst vest
NØ absolut altid med <ret>

Hjælp-styr

^b *DISPLAY VALG *E
***F** R: o
***F** O: o
***GOTO** NI
^h *D INSTRUK2 *E *B b
^o *D OVERSIGT *E *B b
^i *RETURN

NI

***F** GEM, g
***F** TID, o
***F** TAG, i
***F** INVENTARLESTE, i
***F** INVENTAR, i
***F** LEG, l
***F** ÅBEN, å
***F** OPSPRÆT, o
***F** MAD, m
^i *DISPLAY INSTRUK1 *E *I R, b
^g *DISPLAY INSTRUK2 *E *I R, b
^l *DISPLAY INSTRUK3 *E *I R, b
^å *DISPLAY INSTRUK4 *E *I R, b
^m *DISPLAY INSTRUK5 *E
^b *GOTO HJÆLP-STYR

Hjælp!

Hvad vil du se

- En ordreoversigt <O> + <ret>
 - Den første ordre <ret>
 - En bestemt ordre <R> + <ret>
 Vil du retur til spil <R> + <ret>

Kære læser.

Vi håber, at du er tilfreds med programmerne i det første nummer af **SOFT SPECIAL**.

Skulle du ligge inde med tilsvarende gode - og måske endnu sjovere og bedre - programmer, du selv har lavet, hører vi gerne fra dig. **SOFT** er nemlig læsernes blad, og vi betaler op til 1000 kroner for et rigtig spændende program. Og måske får netop dit program en fremtrædende plads i det næste **SOFT SPECIAL** eller i "Alt om Data".

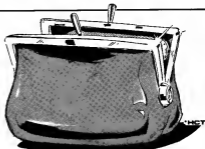
Indsend dit program på kassettebånd eller disc og gerne vedlagt en udprintning. Samtlige programmer testes og vurderes, inden de offentliggøres. Alt materiale returneres efter brug, og bladet har fuld ret til at publicere programmet på tryk og eventuelt andet lagermedium.

Programmer sendes til "Alt om Data", St. Kongensgade 72, 1264 København K.


```

1000 PRINT "*****"
1010 PRINT "*****"
1020 PRINT "*****"
1030 PRINT "*****"
1040 PRINT "*****"
1050 PRINT "*****"
1060 PRINT "*****"
1070 PRINT "*****"
1080 PRINT "*****"
1090 PRINT "*****"
1100 PRINT "*****"
1110 PRINT "*****"
1120 PRINT "*****"
1130 PRINT "*****"
1140 PRINT "*****"
1150 PRINT "*****"
1160 PRINT "*****"
1170 PRINT "*****"
1180 PRINT "*****"
1190 PRINT "*****"
1200 PRINT "*****"
1210 PRINT "*****"
1220 PRINT "*****"
1230 PRINT "*****"
1240 PRINT "*****"
1250 PRINT "*****"
1260 PRINT "*****"
1270 PRINT "*****"
1280 PRINT "*****"
1290 PRINT "*****"
1300 PRINT "*****"
1310 PRINT "*****"
1320 PRINT "*****"
1330 PRINT "*****"
1340 PRINT "*****"
1350 PRINT "*****"
1360 PRINT "*****"
1370 PRINT "*****"
1380 PRINT "*****"
1390 PRINT "*****"
1400 PRINT "*****"
1410 PRINT "*****"
1420 PRINT "*****"
1430 PRINT "*****"
1440 PRINT "*****"
1450 PRINT "*****"
1460 PRINT "*****"
1470 PRINT "*****"
1480 PRINT "*****"
1490 PRINT "*****"
1500 PRINT "*****"
1510 PRINT "*****"
1520 PRINT "*****"
1530 PRINT "*****"
1540 PRINT "*****"
1550 PRINT "*****"
1560 PRINT "*****"
1570 PRINT "*****"
1580 PRINT "*****"
1590 PRINT "*****"
1600 PRINT "*****"
1610 PRINT "*****"
1620 PRINT "*****"
1630 PRINT "*****"
1640 PRINT "*****"
1650 PRINT "*****"
1660 PRINT "*****"
1670 PRINT "*****"
1680 PRINT "*****"
1690 PRINT "*****"
1700 PRINT "*****"
1710 PRINT "*****"
1720 PRINT "*****"
1730 PRINT "*****"
1740 PRINT "*****"
1750 PRINT "*****"
1760 PRINT "*****"
1770 PRINT "*****"
1780 PRINT "*****"
1790 PRINT "*****"
1800 PRINT "*****"
1810 PRINT "*****"
1820 PRINT "*****"
1830 PRINT "*****"
1840 PRINT "*****"
1850 PRINT "*****"
1860 PRINT "*****"
1870 PRINT "*****"
1880 PRINT "*****"
1890 PRINT "*****"
1900 PRINT "*****"
1910 PRINT "*****"
1920 PRINT "*****"
1930 PRINT "*****"
1940 PRINT "*****"
1950 PRINT "*****"
1960 PRINT "*****"
1970 PRINT "*****"
1980 PRINT "*****"
1990 PRINT "*****"

```



Budget

I dette lille, men smukke budgetprogram har du mulighed for at indtaste forskellige udgifter og dermed få din Commodore 64 til at lægge tallene sammen og komme med et flot skema ☐ F. Trap

```

5 DIMB$(15),B(15)
10 PRINT"OM I FØRSTE KOLONNE SKRIVES ART"
20 PRINT"O I ANDEN KOLONNE SKRIVES KR."
30 PRINT"MMM TRYK RETURN"
40 GETA$:IFA#CHR$(13)THEN 40
50 PRINT"O BUDGET"
60 PRINT"NR",,"KR.",,"IHLT"
70 PRINT"-----"
80 FOR T=1 TO 15
90 INPUTB$(T)
100 PRINT"O",,"INPUTB(T)
110 IA=IA+B(T)
120 PRINT"O",,"IA
130 NEXT
140 PRINT"-----"
150 PRINT" IALT",,"IA
160 GETA$:IFA#CHR$(13)THEN160
170 PRINT"O BUDGET"
180 PRINT"NR ART",,"KR.",,"IHLT"
190 PRINT"-----"
200 FOR T=1 TO 15
210 PRINT T,B$(T)
220 PRINT"O",,"B(T)
230 IS=IS+B(T)
240 PRINT"O",,"IS
250 NEXT
260 PRINT"-----"
270 PRINT"O IALT",,"IS
280 GETA$:IFA#CHR$(13)THEN 280
290 PRINT"OM HVILKET NR. ØNSKES RENDRET"
300 PRINT"O (HVIS IKKE TASTES 0)"
310 INPUT"O NR.",NR
320 IFNR=0THEN 170
330 PRINT"O ART",,"KR.",
340 PRINT"O",B$(NR),,"B(NR)
350 INPUT"O",B$(NR)
360 PRINT"O",,"INPUTB(NR),IS=0
370 GOTO 170

```

COMMO-
DORE
64




```

0 SP=3
10 PRINT"??" POKES3280,0 POKES3281,0 K=1924 POKES60,128 L=1024
20 L=L+1 IFL=1143IHEN41
30 POKEL,35
40 GOT020
41 FORQ=1T010
42 POKEL143+INT(RND(1)*120),35
43 NEXTQ
50 X=1 Y=1 S=(1) W=1
60 POKE1024+X+40*Y,01
70 POKES5236+X+40*Y,7
80 FORT=1T010 NEXTT
90 POKE1024+X+40*Y,32
100 X=X+W
110 PRINT"#####"
120 GET#
130 IFR#="L"THENPUK=32 POKE+1,32 K=K+1 POKE+1,196 POKE,196
140 IFR#="R"THENPUK=32 POKE+1,32 K=K-1 POKE+1,196 POKE,196
150 Y=Y+DY
160 IFY=1ORX=0THEND=0-D P=PO+5
170 IFY=1THENDY=-DY P=PO+5
180 IFY=24THENDY=-DY GOT0300
190 IFFEEK(1024+X+40*Y)=35THEND=0-D P=PO+1 GOSUB1000
200 IFFEEK(1024+X+40*Y)=196THENBY=-DY P=PO+10 GOSUB1000 GOT0100
210 GOT000
220 PRINT"#####HOLDEN RAVTE JORGEN" POKES3281,2 SP=SP-1
310 FORQ=1T03000 NEXTQ
320 IFS=0THENQ=0
330 GOT010
340 PRINT"#####FAR DU IKKE NERE FOR DEN 10 ORE"
350 PRINT"MBU FIK ",P,"POINTS"
999 END
1000 POKES4256,15 POKES4277,15 POKES4278,255 POKES4276,17
1020 POKES4273,34 POKES4272,75
1030 POKES4273,45 POKES4272,125
1035 POKES4273,51 POKES4272,198
1040 POKES4276,0 RETURN

```



Den kinesiske mur

Du skal gennembryde muren med din bold og bat. Batlet kaldes frem ved at trykke på "a" eller "t", som også er styring til højre og venstre

Jørn Møzher



Skaerm-koordinater

PRINT AT" funktion. Dette program viser, hvordan man kan skrive på et vilkårligt sted på skærmen, på en nem måde. VIC 20 har som bekendt hverken en "PRINT AT" funktion eller en "POKE" funktion.

Palle Nielsen



```

1 REM PALLE NIELSEN
2 REM PRINT AT
10 PRINT"J":PRINT"NVILKET ORD VIL DU SKRIVE ":INPUT#
20 PRINT"NVOR PÅ SKÆRMEN. BRUG KOORDINATER".INPUTX,Y:PRINT"J"
30 IFY>23 ORY<0THEN 50
35 FORA=1TOY:PRINT:NEXTA
40 IFX>22ORX<0THEN50
45 PRINTTR#(X)B#:GOTO70
50 PRINT"KOORDINATERNE DU'R IKKE":GOTO20
70 FORW=1TO3000:NEXT:GOTO10

```

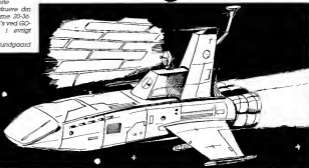

Subflight er et spil til ZX81 (16K) Du er ombord i et rumskib - som flyver gennem en tunnel. Det er nu din opgave at flyve over det mest mulige + og - men undgå - og uden at ramme ind i det sorte.

Du kan selv konstruere din egen bane i brænde 20-36. Programmet SAVE's ved GOTO 700, og er i øvrigt selvstartende. □

Jesper Bundgaard

Subflight

ZX
81



```

100  PEN "SUBFLIGHT"
101  LET HP=0
102  GOSUB 500
103  LET P=0
104  LET A=11
105  LET ST=0
106  LET PL=0
107  LET R=0
108  LET R=0
109  LET R=0
110  LET R=0
111  LET R=0
112  LET R=0
113  LET R=0
114  LET R=0
115  LET R=0
116  LET R=0
117  LET R=0
118  LET R=0
119  LET R=0
120  LET R=0
121  LET R=0
122  LET R=0
123  LET R=0
124  LET R=0
125  LET R=0
126  LET R=0
127  LET R=0
128  LET R=0
129  LET R=0
130  LET R=0
131  LET R=0
132  LET R=0
133  LET R=0
134  LET R=0
135  LET R=0
136  LET R=0
137  LET R=0
138  LET R=0
139  LET R=0
140  LET R=0
141  LET R=0
142  LET R=0
143  LET R=0
144  LET R=0
145  LET R=0
146  LET R=0
147  LET R=0
148  LET R=0
149  LET R=0
150  LET R=0
151  LET R=0
152  LET R=0
153  LET R=0
154  LET R=0
155  LET R=0
156  LET R=0
157  LET R=0
158  LET R=0
159  LET R=0
160  LET R=0
161  LET R=0
162  LET R=0
163  LET R=0
164  LET R=0
165  LET R=0
166  LET R=0
167  LET R=0
168  LET R=0
169  LET R=0
170  LET R=0
171  LET R=0
172  LET R=0
173  LET R=0
174  LET R=0
175  LET R=0
176  LET R=0
177  LET R=0
178  LET R=0
179  LET R=0
180  LET R=0
181  LET R=0
182  LET R=0
183  LET R=0
184  LET R=0
185  LET R=0
186  LET R=0
187  LET R=0
188  LET R=0
189  LET R=0
190  LET R=0
191  LET R=0
192  LET R=0
193  LET R=0
194  LET R=0
195  LET R=0
196  LET R=0
197  LET R=0
198  LET R=0
199  LET R=0
200  LET R=0
201  LET R=0
202  LET R=0
203  LET R=0
204  LET R=0
205  LET R=0
206  LET R=0
207  LET R=0
208  LET R=0
209  LET R=0
210  LET R=0
211  LET R=0
212  LET R=0
213  LET R=0
214  LET R=0
215  LET R=0
216  LET R=0
217  LET R=0
218  LET R=0
219  LET R=0
220  LET R=0
221  LET R=0
222  LET R=0
223  LET R=0
224  LET R=0
225  LET R=0
226  LET R=0
227  LET R=0
228  LET R=0
229  LET R=0
230  LET R=0
231  LET R=0
232  LET R=0
233  LET R=0
234  LET R=0
235  LET R=0
236  LET R=0
237  LET R=0
238  LET R=0
239  LET R=0
240  LET R=0
241  LET R=0
242  LET R=0
243  LET R=0
244  LET R=0
245  LET R=0
246  LET R=0
247  LET R=0
248  LET R=0
249  LET R=0
250  LET R=0
251  LET R=0
252  LET R=0
253  LET R=0
254  LET R=0
255  LET R=0
256  LET R=0
257  LET R=0
258  LET R=0
259  LET R=0
260  LET R=0
261  LET R=0
262  LET R=0
263  LET R=0
264  LET R=0
265  LET R=0
266  LET R=0
267  LET R=0
268  LET R=0
269  LET R=0
270  LET R=0
271  LET R=0
272  LET R=0
273  LET R=0
274  LET R=0
275  LET R=0
276  LET R=0
277  LET R=0
278  LET R=0
279  LET R=0
280  LET R=0
281  LET R=0
282  LET R=0
283  LET R=0
284  LET R=0
285  LET R=0
286  LET R=0
287  LET R=0
288  LET R=0
289  LET R=0
290  LET R=0
291  LET R=0
292  LET R=0
293  LET R=0
294  LET R=0
295  LET R=0
296  LET R=0
297  LET R=0
298  LET R=0
299  LET R=0
300  LET R=0
301  LET R=0
302  LET R=0
303  LET R=0
304  LET R=0
305  LET R=0
306  LET R=0
307  LET R=0
308  LET R=0
309  LET R=0
310  LET R=0
311  LET R=0
312  LET R=0
313  LET R=0
314  LET R=0
315  LET R=0
316  LET R=0
317  LET R=0
318  LET R=0
319  LET R=0
320  LET R=0
321  LET R=0
322  LET R=0
323  LET R=0
324  LET R=0
325  LET R=0
326  LET R=0
327  LET R=0
328  LET R=0
329  LET R=0
330  LET R=0
331  LET R=0
332  LET R=0
333  LET R=0
334  LET R=0
335  LET R=0
336  LET R=0
337  LET R=0
338  LET R=0
339  LET R=0
340  LET R=0
341  LET R=0
342  LET R=0
343  LET R=0
344  LET R=0
345  LET R=0
346  LET R=0
347  LET R=0
348  LET R=0
349  LET R=0
350  LET R=0
351  LET R=0
352  LET R=0
353  LET R=0
354  LET R=0
355  LET R=0
356  LET R=0
357  LET R=0
358  LET R=0
359  LET R=0
360  LET R=0
361  LET R=0
362  LET R=0
363  LET R=0
364  LET R=0
365  LET R=0
366  LET R=0
367  LET R=0
368  LET R=0
369  LET R=0
370  LET R=0
371  LET R=0
372  LET R=0
373  LET R=0
374  LET R=0
375  LET R=0
376  LET R=0
377  LET R=0
378  LET R=0
379  LET R=0
380  LET R=0
381  LET R=0
382  LET R=0
383  LET R=0
384  LET R=0
385  LET R=0
386  LET R=0
387  LET R=0
388  LET R=0
389  LET R=0
390  LET R=0
391  LET R=0
392  LET R=0
393  LET R=0
394  LET R=0
395  LET R=0
396  LET R=0
397  LET R=0
398  LET R=0
399  LET R=0
400  LET R=0
401  LET R=0
402  LET R=0
403  LET R=0
404  LET R=0
405  LET R=0
406  LET R=0
407  LET R=0
408  LET R=0
409  LET R=0
410  LET R=0
411  LET R=0
412  LET R=0
413  LET R=0
414  LET R=0
415  LET R=0
416  LET R=0
417  LET R=0
418  LET R=0
419  LET R=0
420  LET R=0
421  LET R=0
422  LET R=0
423  LET R=0
424  LET R=0
425  LET R=0
426  LET R=0
427  LET R=0
428  LET R=0
429  LET R=0
430  LET R=0
431  LET R=0
432  LET R=0
433  LET R=0
434  LET R=0
435  LET R=0
436  LET R=0
437  LET R=0
438  LET R=0
439  LET R=0
440  LET R=0
441  LET R=0
442  LET R=0
443  LET R=0
444  LET R=0
445  LET R=0
446  LET R=0
447  LET R=0
448  LET R=0
449  LET R=0
450  LET R=0
451  LET R=0
452  LET R=0
453  LET R=0
454  LET R=0
455  LET R=0
456  LET R=0
457  LET R=0
458  LET R=0
459  LET R=0
460  LET R=0
461  LET R=0
462  LET R=0
463  LET R=0
464  LET R=0
465  LET R=0
466  LET R=0
467  LET R=0
468  LET R=0
469  LET R=0
470  LET R=0
471  LET R=0
472  LET R=0
473  LET R=0
474  LET R=0
475  LET R=0
476  LET R=0
477  LET R=0
478  LET R=0
479  LET R=0
480  LET R=0
481  LET R=0
482  LET R=0
483  LET R=0
484  LET R=0
485  LET R=0
486  LET R=0
487  LET R=0
488  LET R=0
489  LET R=0
490  LET R=0
491  LET R=0
492  LET R=0
493  LET R=0
494  LET R=0
495  LET R=0
496  LET R=0
497  LET R=0
498  LET R=0
499  LET R=0
500  LET R=0
501  LET R=0
502  LET R=0
503  LET R=0
504  LET R=0
505  LET R=0
506  LET R=0
507  LET R=0
508  LET R=0
509  LET R=0
510  LET R=0
511  LET R=0
512  LET R=0
513  LET R=0
514  LET R=0
515  LET R=0
516  LET R=0
517  LET R=0
518  LET R=0
519  LET R=0
520  LET R=0
521  LET R=0
522  LET R=0
523  LET R=0
524  LET R=0
525  LET R=0
526  LET R=0
527  LET R=0
528  LET R=0
529  LET R=0
530  LET R=0
531  LET R=0
532  LET R=0
533  LET R=0
534  LET R=0
535  LET R=0
536  LET R=0
537  LET R=0
538  LET R=0
539  LET R=0
540  LET R=0
541  LET R=0
542  LET R=0
543  LET R=0
544  LET R=0
545  LET R=0
546  LET R=0
547  LET R=0
548  LET R=0
549  LET R=0
550  LET R=0
551  LET R=0
552  LET R=0
553  LET R=0
554  LET R=0
555  LET R=0
556  LET R=0
557  LET R=0
558  LET R=0
559  LET R=0
560  LET R=0
561  LET R=0
562  LET R=0
563  LET R=0
564  LET R=0
565  LET R=0
566  LET R=0
567  LET R=0
568  LET R=0
569  LET R=0
570  LET R=0
571  LET R=0
572  LET R=0
573  LET R=0
574  LET R=0
575  LET R=0
576  LET R=0
577  LET R=0
578  LET R=0
579  LET R=0
580  LET R=0
581  LET R=0
582  LET R=0
583  LET R=0
584  LET R=0
585  LET R=0
586  LET R=0
587  LET R=0
588  LET R=0
589  LET R=0
590  LET R=0
591  LET R=0
592  LET R=0
593  LET R=0
594  LET R=0
595  LET R=0
596  LET R=0
597  LET R=0
598  LET R=0
599  LET R=0
600  LET R=0
601  LET R=0
602  LET R=0
603  LET R=0
604  LET R=0
605  LET R=0
606  LET R=0
607  LET R=0
608  LET R=0
609  LET R=0
610  LET R=0
611  LET R=0
612  LET R=0
613  LET R=0
614  LET R=0
615  LET R=0
616  LET R=0
617  LET R=0
618  LET R=0
619  LET R=0
620  LET R=0
621  LET R=0
622  LET R=0
623  LET R=0
624  LET R=0
625  LET R=0
626  LET R=0
627  LET R=0
628  LET R=0
629  LET R=0
630  LET R=0
631  LET R=0
632  LET R=0
633  LET R=0
634  LET R=0
635  LET R=0
636  LET R=0
637  LET R=0
638  LET R=0
639  LET R=0
640  LET R=0
641  LET R=0
642  LET R=0
643  LET R=0
644  LET R=0
645  LET R=0
646  LET R=0
647  LET R=0
648  LET R=0
649  LET R=0
650  LET R=0
651  LET R=0
652  LET R=0
653  LET R=0
654  LET R=0
655  LET R=0
656  LET R=0
657  LET R=0
658  LET R=0
659  LET R=0
660  LET R=0
661  LET R=0
662  LET R=0
663  LET R=0
664  LET R=0
665  LET R=0
666  LET R=0
667  LET R=0
668  LET R=0
669  LET R=0
670  LET R=0
671  LET R=0
672  LET R=0
673  LET R=0
674  LET R=0
675  LET R=0
676  LET R=0
677  LET R=0
678  LET R=0
679  LET R=0
680  LET R=0
681  LET R=0
682  LET R=0
683  LET R=0
684  LET R=0
685  LET R=0
686  LET R=0
687  LET R=0
688  LET R=0
689  LET R=0
690  LET R=0
691  LET R=0
692  LET R=0
693  LET R=0
694  LET R=0
695  LET R=0
696  LET R=0
697  LET R=0
698  LET R=0
699  LET R=0
700  LET R=0
701  LET R=0
702  LET R=0
703  LET R=0
704  LET R=0
705  LET R=0
706  LET R=0
707  LET R=0
708  LET R=0
709  LET R=0
710  LET R=0
711  LET R=0
712  LET R=0
713  LET R=0
714  LET R=0
715  LET R=0
716  LET R=0
717  LET R=0
718  LET R=0
719  LET R=0
720  LET R=0
721  LET R=0
722  LET R=0
723  LET R=0
724  LET R=0
725  LET R=0
726  LET R=0
727  LET R=0
728  LET R=0
729  LET R=0
730  LET R=0
731  LET R=0
732  LET R=0
733  LET R=0
734  LET R=0
735  LET R=0
736  LET R=0
737  LET R=0
738  LET R=0
739  LET R=0
740  LET R=0
741  LET R=0
742  LET R=0
743  LET R=0
744  LET R=0
745  LET R=0
746  LET R=0
747  LET R=0
748  LET R=0
749  LET R=0
750  LET R=0
751  LET R=0
752  LET R=0
753  LET R=0
754  LET R=0
755  LET R=0
756  LET R=0
757  LET R=0
758  LET R=0
759  LET R=0
760  LET R=0
761  LET R=0
762  LET R=0
763  LET R=0
764  LET R=0
765  LET R=0
766  LET R=0
767  LET R=0
768  LET R=0
769  LET R=0
770  LET R=0
771  LET R=0
772  LET R=0
773  LET R=0
774  LET R=0
775  LET R=0
776  LET R=0
777  LET R=0
778  LET R=0
779  LET R=0
780  LET R=0
781  LET R=0
782  LET R=0
783  LET R=0
784  LET R=0
785  LET R=0
786  LET R=0
787  LET R=0
788  LET R=0
789  LET R=0
790  LET R=0
791  LET R=0
792  LET R=0
793  LET R=0
794  LET R=0
795  LET R=0
796  LET R=0
797  LET R=0
798  LET R=0
799  LET R=0
800  LET R=0
801  LET R=0
802  LET R=0
803  LET R=0
804  LET R=0
805  LET R=0
806  LET R=0
807  LET R=0
808  LET R=0
809  LET R=0
810  LET R=0
811  LET R=0
812  LET R=0
813  LET R=0
814  LET R=0
815  LET R=0
816  LET R=0
817  LET R=0
818  LET R=0
819  LET R=0
820  LET R=0
821  LET R=0
822  LET R=0
823  LET R=0
824  LET R=0
825  LET R=0
826  LET R=0
827  LET R=0
828  LET R=0
829  LET R=0
830  LET R=0
831  LET R=0
832  LET R=0
833  LET R=0
834  LET R=0
835  LET R=0
836  LET R=0
837  LET R=0
838  LET R=0
839  LET R=0
840  LET R=0
841  LET R=0
842  LET R=0
843  LET R=0
844  LET R=0
845  LET R=0
846  LET R=0
847  LET R=0
848  LET R=0
849  LET R=0
850  LET R=0
851  LET R=0
852  LET R=0
853  LET R=0
854  LET R=0
855  LET R=0
856  LET R=0
857  LET R=0
858  LET R=0
859  LET R=0
860  LET R=0
861  LET R=0
862  LET R=0
863  LET R=0
864  LET R=0
865  LET R=0
866  LET R=0
867  LET R=0
868  LET R=0
869  LET R=0
870  LET R=0
871  LET R=0
872  LET R=0
873  LET R=0
874  LET R=0
875  LET R=0
876  LET R=0
877  LET R=0
878  LET R=0
879  LET R=0
880  LET R=0
881  LET R=0
882  LET R=0
883  LET R=0
884  LET R=0
885  LET R=0
886  LET R=0
887  LET R=0
888  LET R=0
889  LET R=0
890  LET R=0
891  LET R=0
892  LET R=0
893  LET R=0
894  LET R=0
895  LET R=0
896  LET R=0
897  LET R=0
898  LET R=0
899  LET R=0
900  LET R=0
901  LET R=0
902  LET R=0
903  LET R=0
904  LET R=0
905  LET R=0
906  LET R=0
907  LET R=0
908  LET R=0
909  LET R=0
910  LET R=0
911  LET R=0
912  LET R=0
913  LET R=0
914  LET R=0
915  LET R=0
916  LET R=0
917  LET R=0
918  LET R=0
919  LET R=0
920  LET R=0
921  LET R=0
922  LET R=0
923  LET R=0
924  LET R=0
925  LET R=0
926  LET R=0
927  LET R=0
928  LET R=0
929  LET R=0
930  LET R=0
931  LET R=0
932  LET R=0
933  LET R=0
934  LET R=0
935  LET R=0
936  LET R=0
937  LET R=0
938  LET R=0
939  LET R=0
940  LET R=0
941  LET R=0
942  LET R=0
943  LET R=0
944  LET R=0
945  LET R=0
946  LET R=0
947  LET R=0
948  LET R=0
949  LET R=0
950  LET R=0
951  LET R=0
952  LET R=0
953  LET R=0
954  LET R=0
955  LET R=0
956  LET R=0
957  LET R=0
958  LET R=0
959  LET R=0
960  LET R=0
961  LET R=0
962  LET R=0
963  LET R=0
964  LET R=0
965  LET R=0
966  LET R=0
967  LET R=0
968  LET R=0
969  LET R=0
970  LET R=0
971  LET R=0
972  LET R=0
973  LET R=0
974  LET R=0
975  LET R=0
976  LET R=0
977  LET R=0
978  LET R=0
979  LET R=0
980  LET R=0
981  LET R=0
982  LET R=0
983  LET R=0
984  LET R=0
985  LET R=0
986  LET R=0
987  LET R=0
988  LET R=0
989  LET R=0
990  LET R=0
991  LET R=0
992  LET R=0
993  LET R=0
994  LET R=0
995  LET R=0
996  LET R=0
997  LET R=0
998  LET R=0
999  LET R=0
1000 LET R=0

```

```

140 IF P=126 THEN GOTO 300
150 IF P=203 THEN LET ST=ST+1
160 IF P=201 THEN LET PL=PL+1
170 IF P=201 THEN LET H=H+1
180 GOTO 200
190 LET P=PL+(ST*10)-(H*5)
200 PRINT AT 17,4,"DINE POINT:"
210 GOTO 200
220 IF P=HP THEN LET HP=P
230 PRINT AT 19,4,"HØJESTE POIN
T:"
240 PRINT AT 21,6,"NYT SPIL (J/
N):"
250 IF INKEYS="J" THEN GOTO 10
260 IF INKEYS="N" THEN STOP
270 GOTO 350
280 CLS
290 PRINT AT 0,0,"
300 FOR E=1 TO 20
310 PRINT AT E,0,"E";AT E,31,"E
320 NEXT E
330 PRINT AT 21,0,"
340 PRINT AT 2,2,"DU KAN STYRE
PARTOJET OP OG NED MED 0 OG
7"
350 PRINT AT 5,2,"DU HAR IKKE R
ARVET DET SURTE"
360 PRINT AT 7,2,"DU SKAL KØRE
OVEN PÅ + OG + MEN UNDGÅ -"
370 PRINT AT 10,2,"+ GIVER 1 PO
INT"
380 PRINT AT 12,2,"+ GIVER 10 P
OINT"
390 PRINT AT 14,2,"- GIVER - 5
POINT"
400 PRINT AT 16,2,"TAST L FOR A
T BEGYNDE"
410 PRINT AT 19,3,"GOD FORTNÆL
SE"
420 IF INKEYS="L" THEN GOTO 63
430 CLS
440 RETURN
450 SAVE "SUBFLIGHT"
460 RUN

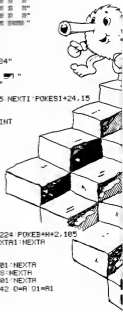
```

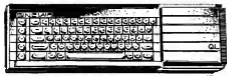

Q-Bert

```
10 PRINT "Q":POKE53281,0:POKE53280,2
20 PRINT:PRINT" "
30 PRINT" "
40 PRINT" "
50 PRINT" "
60 PRINT" "
70 FORI=0TO1:PRINT" "
80 PRINT" "
90 PRINT" "
100 PRINT" "
110 PRINT" "
120 PRINT" "
130 PRINT" "
140 PRINT" "
150 PRINT" "
160 PRINT" "
170 PRINT" "
180 PRINT" "
190 PRINT" "
200 PRINT" "
210 PRINT" "
220 GOSUB1130
230 SI=54272:FORI=0TO19STEP7:POKESI+I,15:POKESI+I+1,255:NEXTI:POKESI+24,15
240 POKE53280,2:PRINT"Q":FORI=1TO8:PRINT:NEXTI
250 PRINT"VIL DU SPILLE MED"PRINT
260 PRINT"NYMOYSTICK(PORT 1) ELLER"STATUR":PRINT
270 B=" "
280 IFPEEK(203)=22THENPOKE198,0:GOTO320
290 IFPEEK(203)=34ORPEEK(203)=60THENB="J":GOTO380
300 D=D+1:IFD>500THEND=0:GOTO10
310 GOTO280
320 PRINT"Q"
330 PRINT:PRINT"VILKEN TASTER SKAL VARE":PRINT
340 INPUT"VENSTRE";L0$:PRINT
350 INPUT"OP";R0$:PRINT
360 INPUT"NED";L1$:PRINT
370 INPUT"HØJRE";R1$
380 PRINT"Q":L=0:FR=3:P=0:RU=40
390 B=1160:F=55432:F0R=0TO6:GOTO1030
400 FORI=0TO6:N=R*79+R1*42
410 FORI=0TO2:POKEF+H+1,1:NEXTI:POKEB+H,233:POKEB+H+1,224:POKEB+H+2,105
420 FORI=0TO1:POKEB+H+1+40,224:POKEF+H+1+40,2:NEXTI:NEXTRA1:NEXTRA
430 FORI=4TO18STEP7:POKESI+1,0:NEXTI:RESTORE
440 PRINT"SCORE";P,"HI SCORE";RE
450 B=1163:F=55435:F0R=0TO6:POKEF+R*42,1:POKEB+R*42,101:NEXTRA
460 B=1454:F=55726:F0R=0TO6:POKEF+R*79,1:POKEB+R*79,78:NEXTRA
470 B=1494:F=55766:F0R=0TO6:POKEF+R*79,1:POKEB+R*79,101:NEXTRA
480 R=INT(RND(TI)*7):R1=INT(RND(TI)*7):S=1161+R*79+R1*42:D=R:Q1=R1
490 POKES,222:POKES=40,170:IFR=0THENPOKES=40,101
500 SF=0-1024+55296
510 FORI=SF-1TOSF+1:POKEI,FR:NEXTI
520 POKE53280,FR
530 L=L+1:IFL>10THENL=10
540 FORI=1TO L
550 L0(I)=INT(RND(TI)*7):L1(I)=INT(RND(TI)*7):L(I)=1161+L0(I)*79+L1(I)*42
560 IFPEEK(L(I))<>224THENS0
570 POKEL(I),209:P0(I)=L0(I):P1(I)=L1(I):NEXTI
580 IFB="J"THEN1050
590 GET#$:IFR#=""THEN640
600 IFR#L0$THENR1=R1-1:GOTO500
610 IFR#R1$THENR1=R1+1:GOTO500
```

Vor ven Q-BERT skal styres rundt på de 49 tun, som Cheops pyramide består af. Hver gang han har været på en trekant, bliver tallet lavet. For at undgå Mummies forbandelse, skal du få lavet alle tæller. Et superspil til Commodore 64™

Jesper Hansen





QL Backup

Programmet foretager automatisk backup en proces som ellers kræver en del tid og koncentration af brugeren. Vær under indlæsningen opmærksom på linje 290, hvor der skal stå "tryk på ENTER". A'et skrives ved at trykke CTRL-SHIFT, desværre kan printeren ikke skrive tegnet som i QL er repræsenteret ved ASCII værdien 821. Programmet er selvforklarende, så når det er købt ind skrives blot RUN ☐

Michael Riber

```
y100 REMark      *** backup ***
110 REMark      af Michael Riber
120 :
130 CLS
140 PRINT "*** BACKUP *** Start ***"
150 PRINT "\"Kopierer alle filer fra ndv1 til ndv2."
160 PRINT "\"Placer de to kassetter og tryk ENTER.":PAUSE
170 PRINT "Forberedelse til backup."
180 :
190 OPEN_NEW #15,ndv1_dir_tmp
200 DIR #15,ndv1_
210 CLOSE #15
220 :
230 OPEN_IN #15,ndv1_dir_tmp
240 INPUT #15,catri9de_name$
250 INPUT #15,catri9de_status$
260 :
270 INPUT "\"Vil du formatere kassetten i ndv2 ? ";svar$
280 IF (svar$="J") OR (svar$="j") THEN
290 PRINT "Vent til ndv1 stopper, tryk s ENTER.":PAUSE
300 PRINT "Formatering : ";
310 FORMAT "ndv2_"& catri9de_name$
320 END IF
330 PRINT \
340 :
350 Antal_filer = 0
360 REPEAT kopier_fil
370 IF EOF (#15) THEN EXIT kopier_fil
380 INPUT #15,file_name$
390 IF file_name$ (<) "dir_tmp" THEN
400 Antal_filer = Antal_filer + 1
410 PRINT "Kopierer ";file_name$
420 COPY "ndv1_"& file_name$ TO "ndv2_"& file_name$
430 END IF
440 END REPEAT kopier_fil
450 :
460 PRINT "\"Der blev kopieret "; Antal_filer; " filer."
470 CLOSE #15
480 DELETE ndv1_dir_tmp
490 :
500 PRINT "\"*** BACKUP *** Afsluttet ***"
```



Stroboskop

COMMO
DORE
64



Et festligt program til Commodore 64 der sætter forklæde ødelæst under leser og lignende. Paraden stroboskoplyset er der 6 orange lysstæker, som alle kan køre ud fra hovedmenuen.

Kud Bennetten og
Klaus Kortbæk

```

0 PRINT"CL"
1 POKE$200,0 POKE$200,0 GOTO 30
2 GOTO 1F R#="" THEN 2
3 [R#=""] THEN 2
4 [R#=""] THEN 40
5 [R#=""] THEN 50
6 [R#=""] THEN 60
7 [R#=""] THEN 100
8 [R#=""] THEN 200
9 [R#=""] THEN PRINT" " GOTO 11
10 GOTO 2
11 PRINT CHR$(147)
12 PRINT"BER 30 BIKERJ/117"
13 GET S# IF S#="" THEN 13
14 IF S#="" THEN PRINT"END
15 IF S#="" THEN RUN
16 GOTO 8
17 PRINT"
18 PRINT"
19 PRINT"
24 PRINT"

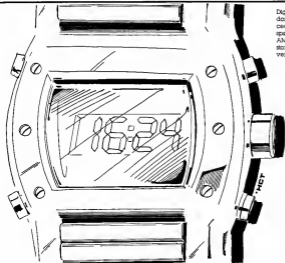
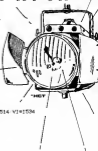
```



```

25 PRINT"
26 PRINT"
27 PRINT"
28 PRINT"
29 PRINT"
30 PRINT"
31 PRINT"
32 GET S# IF S#="" THEN 32
33 IF S#="" THEN RUN
34 RUN
40 PRINT" " R#="" STROBE LVS ""
41 POKE $200,0 POKE $200,0
42 FOR R#1 TO 75 NEXT
43 POKE $200,1
44 GOTO 1F R#="" THEN RUN
45 GOTO 41
46 RUN "" F#V#S#R#=""
47 PRINT" " POKE $200,0 POKE $200,0
48 FOR R#1 TO 10
49 POKE $200,1
50 FOR#1 TO 50 NEXT
51 POKE $200,1
52 FOR#1 TO 50 NEXT
53 GET R# IF R#="" THEN RUN
54 GOTO 51
55 RUN "" C#R#L#=""
61 PRINT" " POKE $200,0 POKE $200,0 V#1014 V#1034
62 R#="INT(RND(1)*8)+1
63 IF R#1 THEN V#V#40 V#V#40 F#2
64 IF R#2 THEN V#V#40 V#V#40 F#5
65 IF R#3 THEN V#V#1 V#V#1 F#6
66 IF R#4 THEN V#V#2 V#V#1 F#7
67 IF V#1024 THEN V#V#40
68 IF V#1023 THEN V#V#40

```



Digitaluret benytter Commodore 64's indbyggede Intelchip 6525. Programmet spørger om tiden, om det er AM/PM og viser herefter et stort display, der også angiver 1/10 sek.

Bennik Larsen

COMMO
DORE
64




```

10  REM      RUNDT PÅ GALVET for 2 spillere.
20  ON ERROR RUN
30  SETIO 270
40  SPPOINT 1216, Y180 O:GGOTO1120
50  SPPOINT 1216, Y240 O:GGOTO1280
60  SCLD 0, 0:HDRAW 818, 0:V18+D:DRW418, Y180:Y18+Y24
70  SCLD 0, 64:HDRAW 828, 0:V28+D:DRW428, Y240:Y24+Y28
80  IF W=1GOTO150
90  IF W=V111D:V28:18=1
100 IF W=V111D:V28:18=2
110 IF W=V112D:V28:18=3
120 IF W=V112D:V28:18=4
130 IF W=V113D:V28:18=5
140 IF W=V113D:V28:18=6
150 IF W=V114D:V28:18=7
160 IF W=V114D:V28:18=8
170  GOTO260
180  IF DNKEY=104:DN=1
190  IF DNKEY=103:DN=2
200  IF DNKEY=102:DN=3
210  IF DNKEY=75:DN=4
220  IF DNKEY=83:DN=5
230  IF DNKEY=67:DN=6
240  IF DNKEY=98:DN=7
250  IF DNKEY=66:DN=8
260  SOUND1, -9, 518, 1:928=514+1:ROUND, -9, 808, 1:828=928+1
270  DN=GGOTO280, 290, 300, 310
280  V18+Y18+8:GOTO320
290  V18+Y18+8:GOTO320
300  V18+Y18+8:GOTO320
310  V18+Y18+8
320  DN=GGOTO330, 340, 350, 360
330  X28+Y28+8:GOTO40
340  X28+Y28+8:GOTO40
350  Y28+Y28+8:GOTO40
360  Y28+Y28+8:GOTO40
370  MODE 1:VDU 23, 1, 0:0:0:0
380  VDU 23, 64, 126, 51, 51, 62, 51, 51, 126, 0
390  VDU 23, 64, 126, 51, 51, 51, 51, 126, 0
400  VDU 23, 66, 99, 99, 99, 54, 84, 28, 28, 0
410  VDU 23, 91, 51, 60, 108, 127, 108, 108, 111, 0
420  VDU 23, 92, 62, 103, 111, 123, 115, 99, 62, 0
430  VDU 23, 95, 28, 0, 67, 99, 127, 99, 99, 0
440  ENVALDRE 2, 0, 0, 0, -1, 1, 1, 235, 0, 0, 0, 0, 0, 0
450  ENVALDRE 3, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 126, -2, -1, -1, 126, 100
460  VDU 19, 3, 6, 0, 0, 0
470  CLS:COLL 0, 2
480  DRW 1275, 0:DRW 1275, 1023
490  DRW 0, 1023:DRW 0, 0
500  MOVE 4, 0:DRW 4, 1023
510  MOVE 1278, 0:DRW 1278, 1023
520  MOVE 12, 8:DRW 1268, 8:DRW 1268, 1012
530  DRW 12, 1012:DRW 12, 8
540  MOVE 16, 8:DRW 16, 1012
550  MOVE 1262, 8:DRW 1262, 1012
560  COLOR 1
570  PRINT#8(10, 2) "*****"
580  PRINT#8(10, 4) " "
590  PRINT#8(10, 5) " "
600  PRINT#8(10, 6) " "
610  PRINT#8(10, 7) "*****"
620  COLOR 2:PRINT#8(10, 8) " "
630  PRINT#8(12, 2) "RUNDT PÅ GALVET"
640  COLOR 3
650  PRINT#8(12, 10) "For 2 spillere."
660  COLOR 2:G=174
670  FOR I=1 TO 38 STEP 2
680  SOUND 1, -11, 5, 1
690  SOUND 2, -11, 5, 1
700  S=0-4
710  PRINT#8(13, 12) " "
720  NEXT I:COLOR 2
730  PRINT#8(14, 15) "GAL styrer ved A Z X C"
740  COLOR 3
750  PRINT#8(16, 16) " "
760  PRINT#8(16, 17) "GAL styrer ved . / * "
770  COLOR 1
780  PRINT#8(18, 21) "DET GÆLDER OM IKKE AT RØBE NØRT."
790  PRINT#8:COLOR 2
800  FOR S=1 TO 38
810  PRINT#8(18, 24) " "
820  NEXT I:COLOR 3
830  PRINT#8(18, 28) "Ernægge 20VSTICK ? (J/N)"
840  FOR S=-15 TO 0 STEP 0,3
850  SOUND 1, 8, 80, 1
860  SOUND 2, 8, 81, 1
870  NEXT S
880  DR=8:ETS
890  IF DR="J" W=1:GOTO 920
900  IF DR="N" W=1:GOTO 920
910  GOTO 680
920  MODE 2
930  VDU 23, 1, 0:0:0:0
940  AP=0:DP=0:DR=10:DR=20:0:0
950  COLOR 1:CLS:CLS:COLL 0, 1:MOVE 0, 4

```

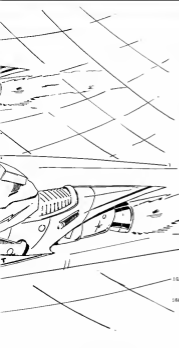


Rundt på

Rundt på galvet er et TRON-lignende spil beegnet til en ZX81 BBC computer. Programmet kører kun med to spillere, og du kan selv vælge, om det skal foregå med joystick eller fra tastaturet. I øvrigt er programmet selvstændende.



Klaus Hansen



gulvet

```

1110 #FX 15, 0
1120 GOTO 270
1130 IF POINT(X28,Y28) < 10 THEN 1410
1140 SOUND 17, 0, 200, 1
1150 SOUND 18, 3, 7, 1
1160 VDU 19, 0, 3, 0, 0, 0
1170 FOR #=1 TO 100*HEXT
1180 VDU 19, 0, 0, 0, 0, 0
1190 GOSUB 0, 3
1200 FOR I=0 TO 8
1210 #BX=#B+(100)+#I*RY#BND(100)-1
1220 MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, #X#, #Y#
1230 MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, -#X#, #Y#
1240 MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, #X#, -#Y#
1250 MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, -#X#, -#Y#
1260 NEXT
1270 #P=#P+L#GOTO 1800
1280 SOUND 17, 0, 200, 1
1290 SOUND 18, 3, 7, 1
1300 VDU 19, 0, 6, 0, 0, 0
1310 FOR #=1 TO 100*HEXT
1320 VDU 19, 0, 0, 0, 0, 0
1330 FOR I#=0 TO 8
1340 #BX=#B+(100)-I*RY#BND(100)-1
1350 MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, #X#, #Y#
1360 MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, -#X#, #Y#
1370 MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, #X#, -#Y#
1380 MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, -#X#, -#Y#
1390 NEXT
1400 #P=#P+L#GOTO 1800
1410 SOUND 17, 0, 200, 1
1420 SOUND 18, 3, 7, 1
1430 FOR L#1 TO 2
1440 VDU 19, 0, 7, 0#0
1450 FOR #=1 TO 8#HEXT
1460 VDU 19, 0, 0, 0, 0, 0
1470 FOR #=1 TO 8#HEXT
1480 NEXT
1490 FOR I#=0 TO 8
1500 #BX=#B+(100)-I*RY#BND(100)-1
1510 GCOL 0, 3#MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, #X#, #Y#
1520 GCOL 0, 6#MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, #X#, #Y#
1530 GCOL 0, 3#MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, -#X#, #Y#
1540 GCOL 0, 6#MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, -#X#, #Y#
1550 GCOL 0, 3#MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, #X#, -#Y#
1560 GCOL 0, 6#MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, #X#, -#Y#
1570 GCOL 0, 3#MOVE #X, Y1#I*PLDT 1, -#X#, -#Y#
1580 GCOL 0, 6#MOVE #X, Y2#I*PLDT 1, -#X#, -#Y#
1590 NEXT FOR #=1 TO 4#HEXT
1600 COLUR 150#COLUR 0
1610 PRINT#1(17, 0); " "
1620 IF #=0 THEN PRINT#1(17, 1); " 0 " ELSE PRINT#1(17, 1); " *#P; "
1630 PRINT#1(17, 2); " "
1640 COLUR 147
1650 PRINT#1(0, 0); " "
1660 IF #=0 THEN PRINT#1(0, 1); " 0 " ELSE PRINT#1(0, 1); " *#P; "
1670 PRINT#1(0, 2); " "
1680 DR#0#-1
1690 IF DR#1 THEN 1750
1700 IF DR#0 THEN 1810
1710 COLUR 146#PRINT#1(2, 29); " "
1720 COLUR 7#PRINT#1(2, 30); " *;DR; " END; #I#B#P#
1730 PRINT#1(2, 31); " "
1740 GOTO 1780
1750 COLUR 145#COLUR 7
1760 PRINT#1(2, 29); " "
1770 PRINT#1(2, 30); " Sidete oeng#! "
1780 PRINT#1(2, 31); " "
1790 FOR #=1 TO 7000*HEXT
1800 CL#GOTO 300
1810 IF #P=#0 COLUR 144#PRINT#1(0, 2); " "
1820 IF #P=#0 COLUR 21#PRINT#1(0, 3); " U#F#J#0#T "
1830 IF #P=#0 COLUR 144#PRINT#1(0, 4); " "
1840 IF #P=#0 COLUR 144#PRINT#1(0, 4); " "
1850 IF #P=#0 COLUR 3#PRINT#1(0, 4); " GUL VIND# "
1860 IF #P=#0 COLUR 3#PRINT#1(0, 4); " "
1870 IF #P=#0 COLUR 144#COLUR 61#PRINT#1(0, 4); " "
1880 IF #P=#0 COLUR 144#PRINT#1(0, 4); " #LA V#ND# "
1890 IF #P=#0 COLUR 144#PRINT#1(0, 4); " "
1900 COLUR 145#FOR I#15 TO 17
1910 PRINT#1(7, 3); " "
1920 NEXT
1930 COLUR 7
1940 PRINT#1(7, 16); " GUL; "
1950 IF #P=#0 GOTO 2000
1960 COLUR 148#PRINT#1(0, 20); " "
1970 COLUR 71#PRINT#1(0, 20); " Tryk A og t seaktid# "
1980 PRINT#1(0, 20); " "
1990 GOTO 2000
2000 COLUR 148#PRINT#1(0, 20); " "
2010 COLUR 7#PRINT#1(0, 20); " Tryk begge kn#P# "
2020 PRINT#1(0, 20); " "
2030 IF DR#0 THEN GOTO 3; GOTO 920
2040 GOTO 2000
2050 IF INKEY#66 AND INKEY#73 GOTO 920
2060 GOTO 2000

```

```

960 DR#0, 102310R#0, 1278, 1023
970 DR#0, 1278, 41DR#0, 0, 4
980 X1#500+Y1#500+DY1#4#Y#K
990 X2#570+Y2#500+DY2#4#Y#K
1000 DR#1#R#0+Y1#0+Y2#0#100
1010 FOR #=1 TO 2000*HEXT
1020 FOR I#3 TO 1 STEP -1
1030 PRINT#1(9, 16); I
1040 FOR #=-15 TO 0
1050 SOUND 1, 5, 50, 2
1060 SOUND 2, 9, 41, 2
1070 NEXT
1080 FOR #=1 TO 1400*HEXT
1090 NEXT
1100 PRINT#1(9, 16); " "

```

Rendez-Vous er et rumspil til Texas 99 4A, og er på bøjde med de spil, der sælges i butikkerne

Lars Skovhede



Rende

```

100 //////////////////////////////////////////////////
// RENDZ-VOLUS 2.4
// VERSION 1.1
// LARS SKOVHED 19
//////////////////////////////////////////////////
84
110 CALL CLEAR :: CALL SCREE
N(2)
120 C=-1 :: BR=400 :: RANDOM
126 :: CALL PECK(-28672,TALE
// ER TALESYNTHESIZEREN
TITLE UTTER
130 DATA FIVE,FOUR,THREE,TWO
ONE,ZERO,0
140 CALL COLOR(1,16,1,2,7,1)
3,7,1,4,7,11 :: FOR P=5 TO 12
1 :: CALL COLOR(F,13,1) ::
NEXT P
150 CALL COLOR(0,11,1) :: 80
SUB 820 :: GOSUB 1340 :: CAL
L MAGNIFY(13) :: GOSUB 175
0
160 //SPEAKAR GRAFIK+FARE//
170 CALL CLEAR :: FOR P=1 TO
15 :: CALL HCHAR(RND*23+1,R
N(3)-1,33) :: NEXT P ::
CALL COLOR(0,11,1) :: CALL H
CHAR(24,1,30,32)
180 W=0 :: 820 :: B=0 :: CAL
L SPRINT(81,100,10,1,120,82,
96,7+FL*4,185,NA(225+1,
0,180)-RND(810))
190 CALL SOUND(10,110,0,
500 IF PL=0 THEN 240
210 FL=1 :: IF C.5 AND THEN C=
1
230 CALL COLOR(0,B-FL,B-FL)
230 FOR P=3 TO 34FL :: CALL
SPRITE(81,104,RND(15)+5,P*80-
75,120,0,0,0,RND(RND)*10)
240 :: NEXT P
240 DISPLAY AT(1,1) USING "S
CORE ***** TOP *****"
:POINT,HIGH
250 DISPLAY AT(3,1) USING "F
252 NR 8.8*(FL+1)+C)
260 //////////////////////////////////////////////////
270 CALL KEY(3,K,5) :: A=K-K
(NED)+(K-DF)+C :: B=D-(K-ND)
J+(K-VEH)
280 DISPLAY AT(3,19) USING "
BRINT *****"
290 IF BR=0 THEN 420
300 IF K=OP THEN CALL SOUND(
-350,-5,20) :: BR=BR-5 ELSE I
F K=VEN OR K=HJ THEN CA
LL SOUND(-350,-6,23) :: BR=BR
-1
310 CALL POSITION(81,X,Y) ::
IF X>169 AND X<200 THEN CALL
MOTION(81,0,0,82,0,0) ::
CALL COINC(ALL,0)
320 IF X<240 THEN GOSUB 420
330 IF Y THEN 490 ELSE IF X>
169 THEN M=0 :: COLLISION
MED JORO :: 80 TO 370
340 IF X<169 THEN CALL COINC
(ALL,0) :: IF Y THEN M=-80
LL TILSKUD ASTERISKE ::
L 80 TO 370
350 CALL MOTION(81,A,B) :: 80
TO 270
360 //SPELLET ER SLUT//
370 CALL DELSPRITE(82,85,84,
85,85) :: GOSUB 490 :: FLAG=0
380 //KRAST//
390 IF TALE THEN CALL SAY("S
DRYK+PARTNER")
400 HIGH=MAX(HIGH,POINT)
490 DISPLAY AT(19,1)M=
510 IF POINT=HIGH AND POINT<
20 THEN GOSUB 1460 ELSE IF 0
20 THEN CALL PAUSE(500)

```

```

420 DISPLAY AT(9,1)
430 POINT=0 :: BR=400 :: C=
1 :: FL=0 :: PL=0 :: IF TALE
E THEN CALL SAY("PRESS+A
1+KEY+TO+PLAY+AGAIN")
440 DISPLAY AT(11,4) :: TRYK R
630 ELLER BACK"
450 DISPLAY AT(9,10) :: SAME O
VEN :: FOR P=1 TO 15 :: CAL
L KEY(3,K,8) :: IF K=6 TH
EN 170 ELSE IF K=15 THEN 808
460 BR=0 :: 80 TO 170
470 NEXT P :: DISPLAY AT(9,1)
:: FOR F=1 TO 15 :: CALL KE
Y(3,K,8) :: IF K=6 THEN 1
70 ELSE IF K=15 THEN GOSUB
1 680 :: 80 TO 170
470 NEXT F :: 80 TO 450
480 /ER LANDING FOR HAARD?/
490 IF A=4 THEN M=0
FAST FOR HJ? :: 80 TO 370
500 CALL POSITION(81,X,Y) ::
X,Y) :: CALL LOCATE(81,169,
Y) :: B=ABS(16-ABS(Y-Y))
510 DISPLAY AT(9,9) USING "B
ONUS *****BD :: FOR P=0 TO 3
0 :: CALL SOUND(-99,110,
F,100,F,1) :: DISPLAY AT(9,9)
520 POINT=POINT+BD :: DISPLA
Y AT(1,1) USING "SCORE *****
TOP *****:POINT
*****"
HIGH
530 FOR F=110 TO 110+80*15 R
TEP 4 :: DISPLAY AT(13,25) US
ING "*****:F+BR-110 :: I
ALL SOUND(-192,F*2,10) :: NE
X T F :: BR=BR+F-114
540 IF FLAG THEN 570
550 GOSUB 1020
560 IF BR<0 THEN 650 ELSE I
F KRASH THEN 370 ELSE IF SUC
CES THEN 510
570 IF C<.7 THEN C=C+.1
580 IF C<.6 AND FL<2 THEN FL
=0
590 IF TALE THEN CALL SAY("S
ODD+WORK")
600 FLAG=0 :: SUCCESS=0 :: CA
LL PAUSE(300) :: CALL DELSPRI
TE(ALL) :: 80 TO 180
610 //////////////////////////////////////////////////
620 DISPLAY AT(9,9) :: "MINMELD
THEJ?"
630 A=-A :: CALL MOTION(81,A
,B) :: FOR P=0 TO 30 STEP 2
1 :: CALL SOUND(-99,522,F) ::
1 NEXT F :: DISPLAY AT(9,9) ::
640 CALL POSITION(81,X,Y) ::
RETURN
650 DISPLAY AT(3,19) USING "
BRINT *****"
660 GOSUB 740 :: DISPLAY AT(
9,1)
670 DSD=80 :: 80 :: FLAG=0 :: K
RASH=0 :: 80 TO 390
680 //////////////////////////////////////////////////
690 CALL POSITION(81,X,Y) ::
CALL DELSPRITE(82,84) :: IF Y
<240 THEN Y=240
700 CALL MAGNIFY(1) :: CAL L S
PRITE(81,100,7,5,Y-20,-20,8
2,110,5,140,7,8,Y-80)
710 CALL SPRINT(82,102,3,X,Y
+8,-20,-20,84,103,11,X+8,Y+8,
-5,40)
720 FOR F=0 TO 30 :: CALL SO
UND(-99,-5,F) :: NEXT F :: CA
LL DELSPRITE(ALL) :: CALL
MAGNIFY(15) :: RETURN

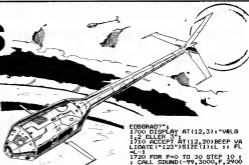
```

```

730 //ENTET BRAGSDIOP//
740 DISPLAY AT(9,9) "NML BRE
NDSID"
750 FOR F=0 TO 30 :: CALL SO
UND(-99,262,F) :: NEXT F :: M
8=""
760 CALL DELSPRITE(83,84,85)
770 FOR F=1 TO 90
780 CALL MOTION(81,A,F,B)
790 CALL POSITION(81,X,Y) ::
IF X>169 AND X<200 THEN RETU
RN
800 CALL POSITION(81,X,Y) ::
IF X>169 AND X<200 THEN RETU
RN
810 NEXT F :: RETURN
820 //////////////////////////////////////////////////
830 CALL CHAR(33,"")
840 CALL CHAR(140,"001C387070
703B1C00381C0C060E1C38",63,"
007EEEEEE03C003C")
850 CALL CHAR(100,"804023173
F6C1C1C1EFFFFF347E0090AC
4FBF9A9498F6F7FFC7E2E
207")
860 CALL CHAR(104,"00001368
3C089C8R;804048340301000003
061916112C5398545522468
B")
870 CALL CHAR(164,"3C4280101
804230000000000000000000
EEFFEEEEE007CEEEEEEEEEE
7C")
880 CALL CHAR(168,"0000000000
000000000000000000000000
E0F0E0E0E0000000000000EE
FE")
890 CALL CHAR(172,"0000000000
000000000000000000000000
E00000000000000000000000
E00000000000000000000000
7C")
900 CALL CHAR(176,"0000000000
000000000000000000000000
EEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
7C")
910 CALL CHAR(180,"0000000000
000000000000000000000000
FE0000000000000000000000
EEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
FE")
920 CALL CHAR(184,"0000FE9A3B
3B3B3B000000000000000000
EEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
EEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
FE")
930 CALL CHAR(188,"0000000000
000000000000000000000000
FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE
FE")
940 CALL CHAR(192,"0000000000
000000000000000000000000
E0FE00000000000000000000
E0FE00000000000000000000
FE")
950 CALL CHAR(196,"0000000000
000000000000000000000000
E0FE00000000000000000000
E0FE00000000000000000000
FE")
960 GOSUB "FFFFFFFFFFFFFFFF" ::
BR=8PT("0",16) :: CALL CHAR
(96,0,8,8,8,8,8,8)
970 CALL CHAR(198,"0000000000
000000000000000000000000
E0FE00000000000000000000
E0FE00000000000000000000
FE")
980 CALL CHAR(108,"070402313
F28F7F7F8F21311000703E0204
00CF5AF0DFE2DF0CFDF80E
0C")
990 CALL CHAR(191,"007E0A00FC
000000",72,"00784EEFFEE4E3C
0",75,"003807CEFEFE")
1000 RETURN
1010 //SAMPENKODLING//
1020 FLAG=1 :: A=0 :: B=0 ::
CALL SPRINT(86,108,RND(13+3
RND(22)+1,0,0,RND-RND
1*(C810+13))

```

ez-Vous



```

1030 DISPLAY AT(9,9):"RENDEZ
-VOUS" !! FOR F=0 TO 30 !! C
ALL SOUND(-99,1200,F)!!
NEXT F
1040 RESTORE !! BSUB 1240
1050 CALL KEY(3,K,0)!! IF K<
K=MDJ+K=DP)+C !! B=B-(K=HD
J)+K=VEN
1070 IF K=DP THEN CALL SOUND
(-350,-5,20)!! BR=BR-5 ELSE
IF K=VEN DR K=HDJ THEN C
ALL SOUND(-350,-6,23)!! BR=B
R-1
1080 DISPLAY AT(3,19):USING
"PRINT ####"BR
1090 IF BR<0 THEN RETURN
1100 CALL POSITION(0,1,X,Y)
1110 IF X>169 AND X<200 THEN
KRASH=1 !! NB=KOLLISI
K=MDJ+K=DP)+C !! B=B-(K=HD
J)+K=VEN
1120 CALL POSITION(0,1,X,Y)
1130 IF X<47 THEN LBO
1140 CALL COINC(ALL,V)!! IF
V AND X<169 THEN KRASH=1 !!
NB=KOLLISI(ND SCHE ASTE
NED)=1 !! RETURN
1150 IF X<47 THEN LBO
1160 IF X>240 THEN DGSUB 0
1170 CALL MOTION(0,1,A,B)!! G
OTD 1060
1180 CALL COINC(ALL,V)!! IF
V AND X<169 THEN KRASH=1 !!
NB=KOLLISI(ND SCHE ASTE
NED)=1 !! RETURN
1190 CALL MOTION(0,1,0,0,0,0,
0)!! CALL POSITION(0,1,X,Y,0
0,XX,YY)
1200 IF AC=4 DR A>4 THEN KRA
SH=1 !! RETURN FART FOR
KRA=1 !! RETURN
1210 IF X<26 THEN KRASH=1 !!
NB=KOLLISI(ND SCHE ASTE
NED)=1 !! RETURN
1220 SUCCESS=1 !! SO=ARS(16-A
B)(VY-V)!! RETURN
1230 // // // // // // // // // // //
1240 FOR F=0 TO 0 STEP -1
1250 DISPLAY AT(9,9):USING "
TALLING #*F"
1260 IF TALE THEN READ A# !!
CALL SAY(0)ELSE DGSUB 1320
1270 NEXT F
1280 DISPLAY AT(9,9)!! "LIFT
OFF"
1290 IF TALE THEN CALL SAY("
CONNECTED"ELSE DGSUB 1320
1300 RETURN
1310 // // // // // // // // // // //
1320 CALL SOUND(-10,2000,0)
1330 FOR F=1 TO 200 !! NEXT F
1340 RETURN
1350 // // // // // // // // // // //
1360 CALL SOUND(-10,2000,0)
1370 CALL KEY(1,3,30,30)!! CA
LL VCHAR(2,3,30,22)!! CA
LL VCHAR(2,32,30,22)
1380 DISPLAY AT(7,8):"RENDEZ
-VOUS"
1390 DISPLAY AT(11,13):"2 19
84"!! DISPLAY AT(13,8):"LAR
S ØSTERVALE"
1370 IF TALE THEN CALL SAY("
WELL-COME-TO-THE-SPACE-COMM
RAN")
1400 DISPLAY AT(17,7):"VELB
TASTER (J,N)?"
1390 CALL KEY(3,K,0)!! IF K<
74 AND K<78 THEN 1390
1400 IF K=78 THEN DGSUB 1550
!! BOTO 1420

```

```

"RCT
1410 DP=69 !! NED=BR !! MDJ=
68 !! VEN=83 !! DISPLAY AT(1
7,7)!! BR=PILENE
1420 CALL PAUSE(200)!! DISPL
AY AT(17,7)!!
1430 DISPLAY AT(17,3)!!
VELB NIVEAU?
1430 CALL KEY(3,K,0)!! IF BK
=0 THEN 1430 ELSE IF K=74 TH
EN DGSUB 1460
1440 CALL CLEAR !! RETURN
1450 // // // // // // // // // // //
1460 FOR F=1 TO 3
1470 DISPLAY AT(1,1):USING "
SCORE ####"POINT
1480 FOR G=0 TO 30 STEP 2
1490 CALL SOUND(-99,350,6)
1500 NEXT G
1510 DISPLAY AT(1,1):RPT*(
"1530 CALL PAUSE(100)!! NEXT
G
1530 DISPLAY AT(1,1):USING "
SCORE #### TDP ####
"POINT,HIGH"!! RETURN
1540 // // // // // // // // // // //
1550 CALL CLEAR
1560 CALL NCHAR(1,3,30,30)!!
CALL NCHAR(24,3,30,30)!! CA
LL VCHAR(2,3,30,22)!! CA
LL VCHAR(2,32,30,22)
1570 DISPLAY AT(3,3):"HVILKE
FART FØR?"
1580 DISPLAY AT(5,3):"DP"
1590 ACCEPT AT(5,1)VALIDATE
(U(Alpha,NUMERIC,1)/=")DEEP S
IZE(1)!!DP# !! DP=ASC(DP#)
1600 DISPLAY AT(7,3):"NED"
1610 ACCEPT AT(7,1)VALIDATE
(U(Alpha,NUMERIC,1)/=")DEEP S
IZE(1)!!NED# !! NED=ASC(N
ED#)
1620 DISPLAY AT(9,3):"VENSTR
E"
1630 ACCEPT AT(9,1)VALIDATE
(U(Alpha,NUMERIC,1)/=")DEEP S
IZE(1)!!VEN# !! VEN=ASC(V
EN#)
1640 DISPLAY AT(11,3):"HJURE
"
1650 ACCEPT AT(11,1)VALIDATE
(U(Alpha,NUMERIC,1)/=")BEEP
SIZE(1)!!HJ# !! HJ=ASC(H
J#)
1660 DGSUB 1320 !! RETURN
1670 // // // // // // // // // // //
1680 CALL CLEAR !! CALL NCHA
R(1,3,30,30)!! CALL NCHAR(24
,3,30,30)!! CALL VCHAR(2
,3,30,22)!! CALL VCHAR(2,32
,30,22)
1690 DISPLAY AT(16,3):"RVEN#

```

```

EØSRØD?"
1700 DISPLAY AT(12,3):"VELB
1 2 ELLER 3"
1710 ACCEPT AT(12,3)BEEP VA
LIDATE("123")SIZE(1)!!L !! FL
=L-1
1720 FOR F=0 TO 30 STEP 10 !!
CALL SOUND(-99,3000,F,2900
F,3500,F)!! NEXT F
1730 RETURN
1740 // // // // // // // // // // //
1750 CALL SCREEN(15)!! DISPL
AY AT(1,1)!! RENDEZ-VDU
0,ELC
1760 DISPLAY AT(4,1):"LAND
Ø IT RUNSKER SA SIKERT
SD
M MULST PA KLODEN "GARD"
1770 DISPLAY AT(8,1):"FOR AT
FA FLEST POINTS, SKAL
DU
LANDE NÅJÅSTIET PA DEN"
1780 DISPLAY AT(12,1):"LILLE
PLATFØR, DER BEVÆR"
S
IS PA ØVERFLADEN "
1790 DISPLAY AT(16,1):"LAND
IKKE FØR HURTIGT ØS
I
ØER IKKE VED SIDEN AF...
1800 DISPLAY AT(20,1):"NAR D
Ø ER LANDET ER DIN
N
ØSTE ØFØRVE AT LAVE EN ØØD"
1810 DISPLAY AT(24,1):"SAMME
NØBLING MED "EAGLEN"
1820 DGSUB 1910
1830 DISPLAY AT(1,1):"HER SK
AL DU LØSELEDES VÆRE
FD
RISIGTIS, ØS LAND IKKE PÅ"
1840 DISPLAY AT(5,1):"TOPPEN
AF FARTØJET,...
FD
R HVER AF DISSE FASER Ø"
1850 DISPLAY AT(9,1):"FULFØ
RER, VIL TYNKRAFTEN
BY
ISØISE "FAGE NR", ØS NAR"
1860 DISPLAY AT(13,1):"DU HA
R BENNEFØRT SEKS FASER
B
LIVER ØU SENDT VIDERE TIL"
1870 DISPLAY AT(17,1):"NESTE
SKRØR, HVØR NYE FØR-
H
INØRIMER ØUKØER Ø"
1880 DISPLAY AT(21,1):"
VELB ØS LYØKE...
1890 DGSUB 1910 !! CALL SCRE
EN(2)!! RETURN
1900 // // // // // // // // // // //
1910 TO=RENØ1000+140 !! FOR
F=0 TO 30 STEP 2 !! CALL KEY
(3,K,0)!! IF S THEN 1930
ELSE CALL SOUND(-99,2000,F)
!! CALL SOUND(-99,20000,F)
1920 NEXT F !! GOTD 1910
1930 CALL CLEAR !! RETURN
1940 // // // // // // // // // // //
1950 SUB PAUSE(X)!! FOR F=1
TO X !! NEXT F !! SUBND
1960 // // // // // // // // // // //
1970 END

```


**SPECTRUM**

*HCT

Spectrum strengte

4 REM Kodningsprocedure

```

10 LET l=LEN X$: LET st=4+(INT
  ((l/4))-3: LET Y$="" : IF l<3 THE
N LET Y$=X$: RETURN
15 LET v0=0: DIM x(4): IF st+6
=1 THEN LET X$=X$+" ": GO TO 10
20 FOR r=1 TO st STEP 4: FOR n
=1 TO 4: LET xa=CODE X$(r+n-1):
LET x(n)=xa-46-7*(xa>65)-6*(xa>
=97)+15*(xa=32): IF x(n)>=64 OR
X(n)<0 THEN GO TO 9999
25 NEXT n: LET q1=INT (x(4)/16
): LET Y$=Y$+CHR$(x(1)+64+q1):
LET q2=INT ((x(4)-16+q1)/4): LET
Y$=Y$+CHR$(x(2)+64+q2): LET Y$
=Y$+CHR$(x(3)+64+(x(4)-4+(4+q1+
q2)): LET v0=v0+1: NEXT r: LET
Y$=Y$+X$(st+4 TO l): RETURN

```

50 REM Udprintningsprocedure

```

55 LET l=LEN X$: DIM x(4): DIM
y(4): LET Y$="" : IF l<3 THEN LE
T Y$=X$: RETURN
60 FOR r=1 TO l-2 STEP 3: FOR
n=1 TO 3: LET x(n)=CODE X$(r+n-1
): LET y(n)=INT (x(n)/64): LET x
(n)=x(n)-64+y(n): NEXT n: LET x
(4)=y(1)+16+y(2)+4+y(3): FOR n=1
TO 4: LET Y$=Y$+CHR$(x(n)+46+7*
(x(n)>=12)+6*(x(n)>37)-15*(x(n)=
1)): NEXT n: NEXT r: LET Y$=Y$+X
$(r TO l): RETURN

```

Programmet består af to subrutiner og har til formål at reducere længden af strengte. Idet den første subrutine kan reducere antallet af karakterer i en vilkårlig streng med 1 for hver fjerde karakter. Den anden subrutine kan så til gengæld genskabe den oprindelige streng i fuld længde.

Programmet vil specielt være anvendeligt i databaseprogrammer, hvor det kan give kapacitetsløsning, som svarer til typisk 5-10 K, ekstra hukommelse (48 K Spectrum). Der er indledt også nogle begrænsninger.

Strengene må kun rumme bogstaver (store som små), så samt punkum og mellemrum.

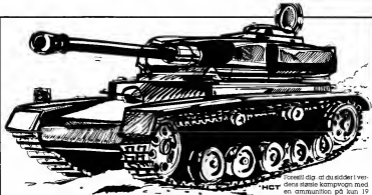
Både kodning og dekodning tager lidt tid, men programmeret er så kompakt opbygget, at det ikke er overvældende. F.eks. vil det for en streng på 30 karakterer tage ca. 2 sek. I en database bør man ikke anvende programmet på de oplysninger, man typisk vil søge, under f.eks. journalnumre, personnummer, navne etc. lign.

Disse oplysninger bør man bevare i ukodede strenge. I mange programmer vil disse ting ikke have så stor betydning sammenlignet med den kapacitetsløsning man vil få til rådighed.

I øvrigt kan oplyses, at for begge subrutiner gælder, at de ændrer et x til y. Det y, der kommer ud af første rutine, er således kodet, mens det y, som kommer ud af 2. rutine, er dekodet igen.

Strengte af enhver længde kan behandles, programmet skulle være helt problemfrit (og i 100% BASIC). Det kan derfor uden store problemer indlægges i eksisterende programmer. □

Michael Gravensen



Focuser dig, at du sidder i verdens største kampvogn med en ammunition på kun 19 skud. Med de få skud skal du forsvare dig mod de fjendtlige rumskibe. Rumskibene flyver i forskellige højder, og pointerdelingen er også sat derefter. Det drejer sig med andre ord om at nedskyde rumskibene i den største højde, det er muligt. Din kanon aflyres ved at anvende et joystick eller trykke på U-tasten. □

Claus Ewert Christensen

Multiaction

```

1 REM C.E. CHRISTENSEN
2 PRINT AT 0,0; " "
3 PRINT AT 10,9; "SKUD = ";S
4 PRINT AT 12,7; "HØJDE = ";H
5 PRINT AT 21,0; " "
6 IF INKEY$="" THEN GOTO 8
7 PRINT AT 10,9; " "
8 FOR A=14 TO 25
9 PRINT AT 19,A-1; " "
10 PRINT AT 20,A-2; " "
11 SC=S
12 PRINT AT 19,A; " "
13 PRINT AT 20,A-1; " "
14 NEXT A
15 R=R
16 PRINT AT 10,0; "SKUD = ";R
17 H=INT (RND*10)+1
18 PRINT AT 17,0; "SCORE = ";S
19 PAUSE 20
20 G=2
21 PRINT AT H,0; "▲"
22 PAUSE 3
23 PRINT AT H,0; " "
24 IF INKEY$="U" THEN GOTO 500
25 G=G+1
26 IF G=30 THEN GOTO 22
27 GOTO 50
28 R=R+1
29 FOR K=10 TO 15
30 SOUND N,K,50
31 NEXT K
32 B=10
33 PRINT AT H,G-1; " "
34 PRINT AT H,G; "▲"
35 PRINT AT H,G; " "
36 PRINT 1
37 PRINT AT 0,25; " "
38 PAUSE 3

```

```

550 B=B-1
560 G=G+1
570 IF B<1 THEN LET B=1
581 PRINT AT H,20; " "
582 IF G=20 THEN GOTO 21
587 IF PEEK B=PEEK H AND PEEK 0
590 PEEK 25 THEN GOTO 1000
600 IF A=20 THEN GOTO 516
610 GOTO 1140
1000 PRINT AT H-1,G-1; " "
1010 PAUSE 5
1020 PRINT AT H-2,G-2; " "
1030 PAUSE 5
1040 PRINT AT H-2,G-2; " "
1050 PAUSE 5
1060 PRINT AT H-2,G-2; " "
1070 FAST
1080 FOR X=20 TO 40
1090 SOUND X,100
1100 NEXT X
1110 SLOW
1120 LET SC=SC+20-H
1130 PRINT AT 17,0; "SCORE = ";SC
1140 PRINT AT 19,0; "SKUD = ";R
1150 IF R=20 THEN GOTO 22
1160 PRINT AT 11,10; " "
1170 PAUSE 250
1180 CLS
1190 GOTO 1
1200 SAVE "SKYD FJENDES"
1210 RUN

```



House Defender

Når du har startet programmet, der passer til en VIC-20, kommer en lille UFO flyvende hen over skærmen. Du skal

skyde den ned, inden den når frem til din egen kamon eller før den når slutten af bushej i gus.

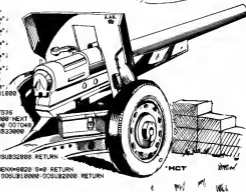
Efter 10 nedskydninger har du vundet spillet. SHIPT fungerer som skyde.

Jesper Døby

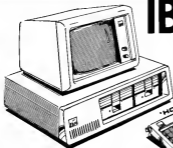
```

8 PRINT "I: #PORT=30488T036488+586 POKET, 0 NEXT #M=INT(RND(1)*6)+5
1 POKE36879,PEEK(36879)AND247
2 PRINT "M"=M;
10 PRINT "XXXXXXXXXX"
12 PRINT "
14 PRINT "XXXXXXXXXX"
15 PRINT "XXXXXXXXXX"
16 PRINT "XXXXXXXXXX"
18 PRINT "XXXXXXXXXX"
20 PRINT "XXXXXXXXXX"
22 PRINT "XXXXXXXXXX"
24 PRINT "XXXXXXXXXX"
25 PRINT "XXXXXXXXXX"
28 PRINT "XXXXXXXXXX"
30 PRINT "XXXXXXXXXX"
32 PRINT "XXXXXXXXXX"
34 PRINT "XXXXXXXXXX"
35 IFPEEK(653)=1ANDS=0THENGOOSUB1000
37 IFS=1THENGOOSUB1002
38 GOOSUB0000
40 IFS=0THENGOOSUB1010 SS=1:OOT036
41 IFS=0THENFORX=1TO5 GOOSUB0000NEXT
44 POKEL,32:L=L+1:IFL=11THENSS=0:OOT040
46 POKEL,61:IFL=21THENSS=1:GOOSUB3000
48 IFS=1THENGOOSUB3000
50 OOT036
999 OOT036
1000 G=1:POKE020,160:H=020:GOOSUB2000:RETURN
1002 FORQ=1TO2
1003 POKEX,32:X=X+22:IFX<7600THENX=020:S=0:RETURN
1004 IFPEEK(X)=61THENGOOSUB1010:GOOSUB1000:GOOSUB2000:RETURN
1006 POKEX,45:NEXT
1008 RETURN
1010 L=0:RND(1)*6
1012 L=7500+L*22+44:LL=L+22
1014 L=0:RND(1)*200+100
1016 L=0:RND(1)*15:BT=L*3-1
1017 IFM/RM=INT(M/RM/RND(0)*0)THENBT=7000:L=7870:LL=7091:RM=RM-INT(RND(1)*2)
1018 POKEL,160:RETURN
2000 M=M+1:PRINT "M",M;SS=0:S=0:B=0:IFM=10THENPRINT "BU VANDT"-OOT02005
2001 POKEX,-1,32:POKEK,32:POKEK+1,32:POKEL,32:POKEBT,32
2002 POKEX,-1,32:POKEK,32:POKEK+1,32:POKEL,32:POKEBT,32
2004 RETURN
2006 IFM=20THENPRINT "MEN DINE NUSE ER UBRU-OELIGE"
2008 END
3000 POKET,32:BT=BT+23:IFPEEK(BT)=032RNDPEEK(BT)+45THENGOOSUB6000
3001 IFM=1THENGOOSUB1000:GOOSUB4000:X=X+0:RETURN
3002 IFBT=105THENSS=0:RETURN
3004 POKET,35:RETURN
4000 M=M+1:S=0:POKEBT,32:PRINT "M",M;IFM=30THENEND
4002 RETURN
6000 IFPEEK(BT)=102ORPEEK(BT)=104THENSS=1:POKEBT,05:RETURN
6002 IFPEEK(BT)=25THENRETURN
6004 GOOSUB1000:POKE36879,PEEK(36879)OR0:GOOSUB1000:POKE36879,PEEK(36879)AND247
6006 GOOSUB4000:PRINT "BU NFR TRETT."-PRINT "DIN KAMON ER OELAGT!"
6008 END
6010 POKEX,-1,160:POKEK,160:POKEK+1,160:IFS=1THENPOKEBT,07
6012 RETURN
10000 REM EXPLOSION
10003 POKE36877,130
10005 FORLG=15TO8STEP-.8:POKE36878,LG:FORM=1TO150:NEXTM,LG
10009 POKE36877,0:POKE36878,0:RETURN
20000 OOT021000
21000 RETURN
30000 X=X+3+1:IFX/3=INT(X/3)THENPOKE36876,200:POKE36878,15:FORTY=1TO9:NEXT POK
E36876,0
31000 RETURN
32000 POKE36876,150:POKE6,15:FORET=1TO10:NEXT:POKE36876,0:RETURN
33000 POKE36876,220:POKE36878,15:FORET=1TO15:NEXT:POKE36876,0:RETURN

```



IBM-Days



Programmet er selvklarende

Kurt Paa Hansen

```
100 REM TEST GYLDIG DATO - linje 120-160 kan benyttes til test af indtæstning
110 REM
120 GOSUB 400
130 INPUT "INDTAST DATO, MÅNED, ÅR"; D00, MMS, YYY
140 PRINT D00
150 GOSUB 490
160 PRINT D00-GOTO 130
170 *
180 * Check af korrekt antal dage i måneden
190 *
200 * Programmet tager højde for skudår, også et der kun er skudår ved
210 * århundredskift, når årtallet er delbart med fire hundrede.
220 * Rutinen kræver at:
230 *           YYY indeholder årtal = f.eks. 1984
240 *           MMS indeholder måned = f.eks. 12
250 *           D00 indeholder dato = f.eks. 31
260 *
270 *
280 * Rutinen kaldes som subroutine, og returnerer værdien -1, hvis datoen
290 * i den specificerede måned er ulovlig (evt. kun det pågældende år).
300 *
310 * Rutinen kender kun den Gregorianske kalender, der er gyldig fra
320 * 15. oktober 1582. Datoen = variabelen D00 = returneres som -1, hvis en
330 * tidligere dato specificeres.
340 *
350 * Øvrige anvendte variabelnavne: INGEN
360 * Anvendte funktioner: GYLDIG
370 *
380 * Placeres tidligt i programmet:
390 *
400 DEF FN GYLDIG=31+((MMS=4)OR(MMS=6)OR(MMS=9)OR(MMS=11))-((MMS=2)+((D<=YYY MOD
100))-((D<=YYY MOD 4))-((D<=YYY MOD 400))-3)
410 *
420 * Bemærk anvendelsen af sammenligninger og relationer! Er en betingelse
430 * opfyldt returneres værdien '-1' ellers værdien '0' (nul)
440 *
450 * Det følgende er den egentlige subroutine, som kan placeres frit i et
460 * program. Placeres subrutiner og funktioner tidligt i programmet, sikres
470 * maksimal arbejdshestighed!
480 *
490 IF YYY<1583 THEN GOSUB 530
500 IF D00<1 OR (D00>FN GYLDIG) THEN D00=-1
510 IF MMS<1 OR MMS>12 THEN D00=-1
520 RETURN
530 IF YYY<1582 OR MMS<10 THEN 560
540 IF MMS>10 THEN RETURN
550 IF D00>14 THEN RETURN
560 D00=-1
570 RETURN 520
580 *
590 * Bemærk brugen af den specielle RETURN 520 kommando, som
600 * i realiteten svarer til en GOTO 520, blot med den forskel,
610 * at RETURN-adressen fjernes fra computerens STACK.
```

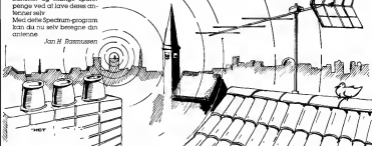
IBM-
PC

Kanal Plus 2

Det virker nu læst lokale tv-stationer og mange sparer penge ved at lave deres antenner selv.

Med dette Spectrum-program kan du nu selv bygge din antenne.

Jan H. Rasmussen



```

3 CLR
10 REM
10 REM ANTENNE BEREJNINGENS NØDE
20 REM
30 REM JAN H. RASMUSSEN, ÅRHUS
70 REM
40 DIM A(20)
50 PRINT "VIL DU AT JAG ANTENNE ELDEN"
REM: PLOT 0,100 DRAW 200,0
55 PRINT
60 PRINT "Du har valgt 45 lokal net"
REM: 4 4 10"
60 INPUT "Hvil elementer skal"
60 IF A(1) OR A(1) THEN GO TO 80
70 PRINT "Jag vælger 1. FLASK (1) ;"
FLASK 0; elementer
55 PRINT "Så vil jeg være en UHF alle"
REM: UHF elementer"
60 PRINT "UHF best 1"; UHF best 2"
110 INPUT "
120 IF A(1) OR A(2) THEN GO TO 110
130 GO SUB 04200
150 REM
151 REM REFLEKTOR SØRENDRING
152 REM
153 LET A(1)=100/1000
154 REM
155 LET A(1)=100/1000
156 REM
157 REM SØRENDRING
158 REM
159 LET A(1)=100/1000
160 REM
161 LET A(1)=100/1000
162 REM
163 LET A(1)=100/1000
164 REM
165 LET A(1)=100/1000
166 REM
167 LET A(1)=100/1000
168 REM
169 LET A(1)=100/1000
170 REM
171 LET A(1)=100/1000
172 REM
173 LET A(1)=100/1000
174 REM
175 LET A(1)=100/1000
176 REM
177 LET A(1)=100/1000
178 REM
179 LET A(1)=100/1000
180 REM
181 LET A(1)=100/1000
182 REM
183 LET A(1)=100/1000
184 REM
185 LET A(1)=100/1000
186 REM
187 LET A(1)=100/1000
188 REM
189 LET A(1)=100/1000
190 REM
191 LET A(1)=100/1000
192 REM
193 LET A(1)=100/1000
194 REM
195 LET A(1)=100/1000
196 REM
197 LET A(1)=100/1000
198 REM
199 LET A(1)=100/1000
200 REM
201 LET A(1)=100/1000
202 REM
203 LET A(1)=100/1000
204 REM
205 LET A(1)=100/1000
206 REM
207 LET A(1)=100/1000
208 REM
209 LET A(1)=100/1000
210 REM
211 LET A(1)=100/1000
212 REM
213 LET A(1)=100/1000
214 REM
215 LET A(1)=100/1000
216 REM
217 LET A(1)=100/1000
218 REM
219 LET A(1)=100/1000
220 REM
221 LET A(1)=100/1000
222 REM
223 LET A(1)=100/1000
224 REM
225 LET A(1)=100/1000
226 REM
227 LET A(1)=100/1000
228 REM
229 LET A(1)=100/1000
230 REM
231 LET A(1)=100/1000
232 REM
233 LET A(1)=100/1000
234 REM
235 LET A(1)=100/1000
236 REM
237 LET A(1)=100/1000
238 REM
239 LET A(1)=100/1000
240 REM
241 LET A(1)=100/1000
242 REM
243 LET A(1)=100/1000
244 REM
245 LET A(1)=100/1000
246 REM
247 LET A(1)=100/1000
248 REM
249 LET A(1)=100/1000
250 REM
251 LET A(1)=100/1000
252 REM
253 LET A(1)=100/1000
254 REM
255 LET A(1)=100/1000
256 REM
257 LET A(1)=100/1000
258 REM
259 LET A(1)=100/1000
260 REM
261 LET A(1)=100/1000
262 REM
263 LET A(1)=100/1000
264 REM
265 LET A(1)=100/1000
266 REM
267 LET A(1)=100/1000
268 REM
269 LET A(1)=100/1000
270 REM
271 LET A(1)=100/1000
272 REM
273 LET A(1)=100/1000
274 REM
275 LET A(1)=100/1000
276 REM
277 LET A(1)=100/1000
278 REM
279 LET A(1)=100/1000
280 REM
281 LET A(1)=100/1000
282 REM
283 LET A(1)=100/1000
284 REM
285 LET A(1)=100/1000
286 REM
287 LET A(1)=100/1000
288 REM
289 LET A(1)=100/1000
290 REM
291 LET A(1)=100/1000
292 REM
293 LET A(1)=100/1000
294 REM
295 LET A(1)=100/1000
296 REM
297 LET A(1)=100/1000
298 REM
299 LET A(1)=100/1000
300 REM
301 LET A(1)=100/1000
302 REM
303 LET A(1)=100/1000
304 REM
305 LET A(1)=100/1000
306 REM
307 LET A(1)=100/1000
308 REM
309 LET A(1)=100/1000
310 REM
311 LET A(1)=100/1000
312 REM
313 LET A(1)=100/1000
314 REM
315 LET A(1)=100/1000
316 REM
317 LET A(1)=100/1000
318 REM
319 LET A(1)=100/1000
320 REM
321 LET A(1)=100/1000
322 REM
323 LET A(1)=100/1000
324 REM
325 LET A(1)=100/1000
326 REM
327 LET A(1)=100/1000
328 REM
329 LET A(1)=100/1000
330 REM
331 LET A(1)=100/1000
332 REM
333 LET A(1)=100/1000
334 REM
335 LET A(1)=100/1000
336 REM
337 LET A(1)=100/1000
338 REM
339 LET A(1)=100/1000
340 REM
341 LET A(1)=100/1000
342 REM
343 LET A(1)=100/1000
344 REM
345 LET A(1)=100/1000
346 REM
347 LET A(1)=100/1000
348 REM
349 LET A(1)=100/1000
350 REM
351 LET A(1)=100/1000
352 REM
353 LET A(1)=100/1000
354 REM
355 LET A(1)=100/1000
356 REM
357 LET A(1)=100/1000
358 REM
359 LET A(1)=100/1000
360 REM
361 LET A(1)=100/1000
362 REM
363 LET A(1)=100/1000
364 REM
365 LET A(1)=100/1000
366 REM
367 LET A(1)=100/1000
368 REM
369 LET A(1)=100/1000
370 REM
371 LET A(1)=100/1000
372 REM
373 LET A(1)=100/1000
374 REM
375 LET A(1)=100/1000
376 REM
377 LET A(1)=100/1000
378 REM
379 LET A(1)=100/1000
380 REM
381 LET A(1)=100/1000
382 REM
383 LET A(1)=100/1000
384 REM
385 LET A(1)=100/1000
386 REM
387 LET A(1)=100/1000
388 REM
389 LET A(1)=100/1000
390 REM
391 LET A(1)=100/1000
392 REM
393 LET A(1)=100/1000
394 REM
395 LET A(1)=100/1000
396 REM
397 LET A(1)=100/1000
398 REM
399 LET A(1)=100/1000
400 REM
401 LET A(1)=100/1000
402 REM
403 LET A(1)=100/1000
404 REM
405 LET A(1)=100/1000
406 REM
407 LET A(1)=100/1000
408 REM
409 LET A(1)=100/1000
410 REM
411 LET A(1)=100/1000
412 REM
413 LET A(1)=100/1000
414 REM
415 LET A(1)=100/1000
416 REM
417 LET A(1)=100/1000
418 REM
419 LET A(1)=100/1000
420 REM
421 LET A(1)=100/1000
422 REM
423 LET A(1)=100/1000
424 REM
425 LET A(1)=100/1000
426 REM
427 LET A(1)=100/1000
428 REM
429 LET A(1)=100/1000
430 REM
431 LET A(1)=100/1000
432 REM
433 LET A(1)=100/1000
434 REM
435 LET A(1)=100/1000
436 REM
437 LET A(1)=100/1000
438 REM
439 LET A(1)=100/1000
440 REM
441 LET A(1)=100/1000
442 REM
443 LET A(1)=100/1000
444 REM
445 LET A(1)=100/1000
446 REM
447 LET A(1)=100/1000
448 REM
449 LET A(1)=100/1000
450 REM
451 LET A(1)=100/1000
452 REM
453 LET A(1)=100/1000
454 REM
455 LET A(1)=100/1000
456 REM
457 LET A(1)=100/1000
458 REM
459 LET A(1)=100/1000
460 REM
461 LET A(1)=100/1000
462 REM
463 LET A(1)=100/1000
464 REM
465 LET A(1)=100/1000
466 REM
467 LET A(1)=100/1000
468 REM
469 LET A(1)=100/1000
470 REM
471 LET A(1)=100/1000
472 REM
473 LET A(1)=100/1000
474 REM
475 LET A(1)=100/1000
476 REM
477 LET A(1)=100/1000
478 REM
479 LET A(1)=100/1000
480 REM
481 LET A(1)=100/1000
482 REM
483 LET A(1)=100/1000
484 REM
485 LET A(1)=100/1000
486 REM
487 LET A(1)=100/1000
488 REM
489 LET A(1)=100/1000
490 REM
491 LET A(1)=100/1000
492 REM
493 LET A(1)=100/1000
494 REM
495 LET A(1)=100/1000
496 REM
497 LET A(1)=100/1000
498 REM
499 LET A(1)=100/1000
500 REM
501 LET A(1)=100/1000
502 REM
503 LET A(1)=100/1000
504 REM
505 LET A(1)=100/1000
506 REM
507 LET A(1)=100/1000
508 REM
509 LET A(1)=100/1000
510 REM
511 LET A(1)=100/1000
512 REM
513 LET A(1)=100/1000
514 REM
515 LET A(1)=100/1000
516 REM
517 LET A(1)=100/1000
518 REM
519 LET A(1)=100/1000
520 REM
521 LET A(1)=100/1000
522 REM
523 LET A(1)=100/1000
524 REM
525 LET A(1)=100/1000
526 REM
527 LET A(1)=100/1000
528 REM
529 LET A(1)=100/1000
530 REM
531 LET A(1)=100/1000
532 REM
533 LET A(1)=100/1000
534 REM
535 LET A(1)=100/1000
536 REM
537 LET A(1)=100/1000
538 REM
539 LET A(1)=100/1000
540 REM
541 LET A(1)=100/1000
542 REM
543 LET A(1)=100/1000
544 REM
545 LET A(1)=100/1000
546 REM
547 LET A(1)=100/1000
548 REM
549 LET A(1)=100/1000
550 REM
551 LET A(1)=100/1000
552 REM
553 LET A(1)=100/1000
554 REM
555 LET A(1)=100/1000
556 REM
557 LET A(1)=100/1000
558 REM
559 LET A(1)=100/1000
560 REM
561 LET A(1)=100/1000
562 REM
563 LET A(1)=100/1000
564 REM
565 LET A(1)=100/1000
566 REM
567 LET A(1)=100/1000
568 REM
569 LET A(1)=100/1000
570 REM
571 LET A(1)=100/1000
572 REM
573 LET A(1)=100/1000
574 REM
575 LET A(1)=100/1000
576 REM
577 LET A(1)=100/1000
578 REM
579 LET A(1)=100/1000
580 REM
581 LET A(1)=100/1000
582 REM
583 LET A(1)=100/1000
584 REM
585 LET A(1)=100/1000
586 REM
587 LET A(1)=100/1000
588 REM
589 LET A(1)=100/1000
590 REM
591 LET A(1)=100/1000
592 REM
593 LET A(1)=100/1000
594 REM
595 LET A(1)=100/1000
596 REM
597 LET A(1)=100/1000
598 REM
599 LET A(1)=100/1000
600 REM
601 LET A(1)=100/1000
602 REM
603 LET A(1)=100/1000
604 REM
605 LET A(1)=100/1000
606 REM
607 LET A(1)=100/1000
608 REM
609 LET A(1)=100/1000
610 REM
611 LET A(1)=100/1000
612 REM
613 LET A(1)=100/1000
614 REM
615 LET A(1)=100/1000
616 REM
617 LET A(1)=100/1000
618 REM
619 LET A(1)=100/1000
620 REM
621 LET A(1)=100/1000
622 REM
623 LET A(1)=100/1000
624 REM
625 LET A(1)=100/1000
626 REM
627 LET A(1)=100/1000
628 REM
629 LET A(1)=100/1000
630 REM
631 LET A(1)=100/1000
632 REM
633 LET A(1)=100/1000
634 REM
635 LET A(1)=100/1000
636 REM
637 LET A(1)=100/1000
638 REM
639 LET A(1)=100/1000
640 REM
641 LET A(1)=100/1000
642 REM
643 LET A(1)=100/1000
644 REM
645 LET A(1)=100/1000
646 REM
647 LET A(1)=100/1000
648 REM
649 LET A(1)=100/1000
650 REM
651 LET A(1)=100/1000
652 REM
653 LET A(1)=100/1000
654 REM
655 LET A(1)=100/1000
656 REM
657 LET A(1)=100/1000
658 REM
659 LET A(1)=100/1000
660 REM
661 LET A(1)=100/1000
662 REM
663 LET A(1)=100/1000
664 REM
665 LET A(1)=100/1000
666 REM
667 LET A(1)=100/1000
668 REM
669 LET A(1)=100/1000
670 REM
671 LET A(1)=100/1000
672 REM
673 LET A(1)=100/1000
674 REM
675 LET A(1)=100/1000
676 REM
677 LET A(1)=100/1000
678 REM
679 LET A(1)=100/1000
680 REM
681 LET A(1)=100/1000
682 REM
683 LET A(1)=100/1000
684 REM
685 LET A(1)=100/1000
686 REM
687 LET A(1)=100/1000
688 REM
689 LET A(1)=100/1000
690 REM
691 LET A(1)=100/1000
692 REM
693 LET A(1)=100/1000
694 REM
695 LET A(1)=100/1000
696 REM
697 LET A(1)=100/1000
698 REM
699 LET A(1)=100/1000
700 REM
701 LET A(1)=100/1000
702 REM
703 LET A(1)=100/1000
704 REM
705 LET A(1)=100/1000
706 REM
707 LET A(1)=100/1000
708 REM
709 LET A(1)=100/1000
710 REM
711 LET A(1)=100/1000
712 REM
713 LET A(1)=100/1000
714 REM
715 LET A(1)=100/1000
716 REM
717 LET A(1)=100/1000
718 REM
719 LET A(1)=100/1000
720 REM
721 LET A(1)=100/1000
722 REM
723 LET A(1)=100/1000
724 REM
725 LET A(1)=100/1000
726 REM
727 LET A(1)=100/1000
728 REM
729 LET A(1)=100/1000
730 REM
731 LET A(1)=100/1000
732 REM
733 LET A(1)=100/1000
734 REM
735 LET A(1)=100/1000
736 REM
737 LET A(1)=100/1000
738 REM
739 LET A(1)=100/1000
740 REM
741 LET A(1)=100/1000
742 REM
743 LET A(1)=100/1000
744 REM
745 LET A(1)=100/1000
746 REM
747 LET A(1)=100/1000
748 REM
749 LET A(1)=100/1000
750 REM
751 LET A(1)=100/1000
752 REM
753 LET A(1)=100/1000
754 REM
755 LET A(1)=100/1000
756 REM
757 LET A(1)=100/1000
758 REM
759 LET A(1)=100/1000
760 REM
761 LET A(1)=100/1000
762 REM
763 LET A(1)=100/1000
764 REM
765 LET A(1)=100/1000
766 REM
767 LET A(1)=100/1000
768 REM
769 LET A(1)=100/1000
770 REM
771 LET A(1)=100/1000
772 REM
773 LET A(1)=100/1000
774 REM
775 LET A(1)=100/1000
776 REM
777 LET A(1)=100/1000
778 REM
779 LET A(1)=100/1000
780 REM
781 LET A(1)=100/1000
782 REM
783 LET A(1)=100/1000
784 REM
785 LET A(1)=100/1000
786 REM
787 LET A(1)=100/1000
788 REM
789 LET A(1)=100/1000
790 REM
791 LET A(1)=100/1000
792 REM
793 LET A(1)=100/1000
794 REM
795 LET A(1)=100/1000
796 REM
797 LET A(1)=100/1000
798 REM
799 LET A(1)=100/1000
800 REM
801 LET A(1)=100/1000
802 REM
803 LET A(1)=100/1000
804 REM
805 LET A(1)=100/1000
806 REM
807 LET A(1)=100/1000
808 REM
809 LET A(1)=100/1000
810 REM
811 LET A(1)=100/1000
812 REM
813 LET A(1)=100/1000
814 REM
815 LET A(1)=100/1000
816 REM
817 LET A(1)=100/1000
818 REM
819 LET A(1)=100/1000
820 REM
821 LET A(1)=100/1000
822 REM
823 LET A(1)=100/1000
824 REM
825 LET A(1)=100/1000
826 REM
827 LET A(1)=100/1000
828 REM
829 LET A(1)=100/1000
830 REM
831 LET A(1)=100/1000
832 REM
833 LET A(1)=100/1000
834 REM
835 LET A(1)=100/1000
836 REM
837 LET A(1)=100/1000
838 REM
839 LET A(1)=100/1000
840 REM
841 LET A(1)=100/1000
842 REM
843 LET A(1)=100/1000
844 REM
845 LET A(1)=100/1000
846 REM
847 LET A(1)=100/1000
848 REM
849 LET A(1)=100/1000
850 REM
851 LET A(1)=100/1000
852 REM
853 LET A(1)=100/1000
854 REM
855 LET A(1)=100/1000
856 REM
857 LET A(1)=100/1000
858 REM
859 LET A(1)=100/1000
860 REM
861 LET A(1)=100/1000
862 REM
863 LET A(1)=100/1000
864 REM
865 LET A(1)=100/1000
866 REM
867 LET A(1)=100/1000
868 REM
869 LET A(1)=100/1000
870 REM
871 LET A(1)=100/1000
872 REM
873 LET A(1)=100/1000
874 REM
875 LET A(1)=100/1000
876 REM
877 LET A(1)=100/1000
878 REM
879 LET A(1)=100/1000
880 REM
881 LET A(1)=100/1000
882 REM
883 LET A(1)=100/1000
884 REM
885 LET A(1)=100/1000
886 REM
887 LET A(1)=100/1000
888 REM
889 LET A(1)=100/1000
890 REM
891 LET A(1)=100/1000
892 REM
893 LET A(1)=100/1000
894 REM
895 LET A(1)=100/1000
896 REM
897 LET A(1)=100/1000
898 REM
899 LET A(1)=100/1000
900 REM
901 LET A(1)=100/1000
902 REM
903 LET A(1)=100/1000
904 REM
905 LET A(1)=100/1000
906 REM
907 LET A(1)=100/1000
908 REM
909 LET A(1)=100/1000
910 REM
911 LET A(1)=100/1000
912 REM
913 LET A(1)=100/1000
914 REM
915 LET A(1)=100/1000
916 REM
917 LET A(1)=100/1000
918 REM
919 LET A(1)=100/1000
920 REM
921 LET A(1)=100/1000
922 REM
923 LET A(1)=100/1000
924 REM
925 LET A(1)=100/1000
926 REM
927 LET A(1)=100/1000
928 REM
929 LET A(1)=100/1000
930 REM
931 LET A(1)=100/1000
932 REM
933 LET A(1)=100/1000
934 REM
935 LET A(1)=100/1000
936 REM
937 LET A(1)=100/1000
938 REM
939 LET A(1)=100/1000
940 REM
941 LET A(1)=100/1000
942 REM
943 LET A(1)=100/1000
944 REM
945 LET A(1)=100/1000
946 REM
947 LET A(1)=100/1000
948 REM
949 LET A(1)=100/1000
950 REM
951 LET A(1)=100/1000
952 REM
953 LET A(1)=100/1000
954 REM
955 LET A(1)=100/1000
956 REM
957 LET A(1)=100/1000
958 REM
959 LET A(1)=100/1000
960 REM
961 LET A(1)=100/1000
962 REM
963 LET A(1)=100/1000
964 REM
965 LET A(1)=100/1000
966 REM
967 LET A(1)=100/1000
968 REM
969 LET A(1)=100/1000
970 REM
971 LET A(1)=100/1000
972 REM
973 LET A(1)=100/1000
974 REM
975 LET A(1)=100/1000
976 REM
977 LET A(1)=100/1000
978 REM
979 LET A(1)=100/1000
980 REM
981 LET A(1)=100/1000
982 REM
983 LET A(1)=100/1000
984 REM
985 LET A(1)=100/1000
986 REM
987 LET A(1)=100/1000
988 REM
989 LET A(1)=100/1000
990 REM
991 LET A(1)=100/1000
992 REM
993 LET A(1)=100/1000
994 REM
995 LET A(1)=100/1000
996 REM
997 LET A(1)=100/1000
998 REM
999 LET A(1)=100/1000
1000 REM

```

```

220 FOR A=1 TO 1-1
230 LET A(1)=VAL(STR$(1+100000))
235 NEXT A
240 REM
250 REM LAGSØGE AF PLOJED BØJ
260 REM
270 LET A=0
280 FOR A=1 TO 1-1
290 LET A(1)=A
300 REM
310 REM UDVALGT AF SPÆRREN
320 REM
330 CLR
340 PRINT AT 0,3;"UHF-UHF ANTENNE BEREJ"
350
360 PLOT 0,100 DRAW 100,0
370 PLOT 10,114 DRAW 0,20; PLOT 12,114
380 DRAW 0,20
390 PLOT 20,110 DRAW 0,10; PLOT 20,131
400 DRAW 0,10; PLOT 20,131; DRAW 0,10; PLOT
410 20,131; DRAW 0,10
420 PLOT 30,110 DRAW 0,20; PLOT 40,110
430 DRAW 0,20
440 PLOT 50,110 DRAW 0,20; PLOT 50,110
450 DRAW 0,20
460 PLOT 60,117 DRAW 0,20; PLOT 60,117
470 DRAW 0,20
480 PLOT 60,117; DRAW 0,20; PLOT 110,1
490 DRAW 0,20
500 PLOT 100,110 DRAW 0,10; PLOT 100,1
510 DRAW 0,10
520 PLOT 140,120 DRAW 0,10; PLOT 100,1
530 DRAW 0,10
540 PRINT AT 0,3;"Reflektor"
550 PLOT 20,100; DRAW 11,-6
560 PRINT AT 0,3;"Dokumentation"
570 PRINT AT 0,5;"Dokumentation fra 4"
580
590 PLOT 30,100; DRAW 10,5
600 PRINT AT 0,5;"Hvil elementer"
610 PLOT 100,120 DRAW 0,10; DRAW 0,10
620 PRINT AT 0,20;"Inverter"
630 PLOT 120,100 DRAW 0,10
640 PRINT INVERSE 1,0;0,0;"Inverter 1"
650 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 2"
660 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 3"
670 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 4"
680 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 5"
690 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 6"
700 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 7"
710 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 8"
720 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 9"
730 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 10"
740 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 11"
750 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 12"
760 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 13"
770 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 14"
780 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 15"
790 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 16"
800 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 17"
810 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 18"
820 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 19"
830 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 20"
840 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 21"
850 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 22"
860 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 23"
870 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 24"
880 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 25"
890 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 26"
900 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 27"
910 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 28"
920 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 29"
930 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 30"
940 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 31"
950 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 32"
960 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 33"
970 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 34"
980 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 35"
990 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 36"
1000 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 37"

```

```

630 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 38"
640 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 39"
650 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 40"
660 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 41"
670 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 42"
680 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 43"
690 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 44"
700 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 45"
710 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 46"
720 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 47"
730 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 48"
740 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 49"
750 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 50"
760 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 51"
770 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 52"
780 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 53"
790 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 54"
800 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 55"
810 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 56"
820 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 57"
830 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 58"
840 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 59"
850 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 60"
860 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 61"
870 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 62"
880 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 63"
890 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 64"
900 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 65"
910 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 66"
920 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 67"
930 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 68"
940 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 69"
950 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 70"
960 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 71"
970 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 72"
980 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 73"
990 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 74"
1000 PRINT AT 1,0;0,0;"Inverter 75"

```




```

10 DIM A(100)
20 FOR I=0 TO 100
30 A(I)=INT(RND*255)
40 NEXT I
50 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
60 FOR I=0 TO 100
70 PRINT A(I);
80 IF I/10=9 THEN PRINT
90 NEXT I

```

```

100 DIM A(100)
110 FOR I=0 TO 100
120 A(I)=INT(RND*255)
130 NEXT I
140 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
150 FOR I=0 TO 100
160 PRINT A(I);
170 IF I/10=9 THEN PRINT
180 NEXT I

```

```

190 DIM A(100)
200 FOR I=0 TO 100
210 A(I)=INT(RND*255)
220 NEXT I
230 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
240 FOR I=0 TO 100
250 PRINT A(I);
260 IF I/10=9 THEN PRINT
270 NEXT I

```

```

280 DIM A(100)
290 FOR I=0 TO 100
300 A(I)=INT(RND*255)
310 NEXT I
320 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
330 FOR I=0 TO 100
340 PRINT A(I);
350 IF I/10=9 THEN PRINT
360 NEXT I

```

```

370 DIM A(100)
380 FOR I=0 TO 100
390 A(I)=INT(RND*255)
400 NEXT I
410 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
420 FOR I=0 TO 100
430 PRINT A(I);
440 IF I/10=9 THEN PRINT
450 NEXT I

```

```

460 DIM A(100)
470 FOR I=0 TO 100
480 A(I)=INT(RND*255)
490 NEXT I
500 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
510 FOR I=0 TO 100
520 PRINT A(I);
530 IF I/10=9 THEN PRINT
540 NEXT I

```

```

550 DIM A(100)
560 FOR I=0 TO 100
570 A(I)=INT(RND*255)
580 NEXT I
590 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
600 FOR I=0 TO 100
610 PRINT A(I);
620 IF I/10=9 THEN PRINT
630 NEXT I

```

```

640 DIM A(100)
650 FOR I=0 TO 100
660 A(I)=INT(RND*255)
670 NEXT I
680 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
690 FOR I=0 TO 100
700 PRINT A(I);
710 IF I/10=9 THEN PRINT
720 NEXT I

```

```

730 DIM A(100)
740 FOR I=0 TO 100
750 A(I)=INT(RND*255)
760 NEXT I
770 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
780 FOR I=0 TO 100
790 PRINT A(I);
800 IF I/10=9 THEN PRINT
810 NEXT I

```

```

820 DIM A(100)
830 FOR I=0 TO 100
840 A(I)=INT(RND*255)
850 NEXT I
860 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
870 FOR I=0 TO 100
880 PRINT A(I);
890 IF I/10=9 THEN PRINT
900 NEXT I

```

```

910 DIM A(100)
920 FOR I=0 TO 100
930 A(I)=INT(RND*255)
940 NEXT I
950 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
960 FOR I=0 TO 100
970 PRINT A(I);
980 IF I/10=9 THEN PRINT
990 NEXT I

```

```

1000 DIM A(100)
1010 FOR I=0 TO 100
1020 A(I)=INT(RND*255)
1030 NEXT I
1040 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
1050 FOR I=0 TO 100
1060 PRINT A(I);
1070 IF I/10=9 THEN PRINT
1080 NEXT I

```

```

1090 DIM A(100)
1100 FOR I=0 TO 100
1110 A(I)=INT(RND*255)
1120 NEXT I
1130 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
1140 FOR I=0 TO 100
1150 PRINT A(I);
1160 IF I/10=9 THEN PRINT
1170 NEXT I

```

DISASSEM



PROGRAMME DE MONTAGE DE DISASSEMBLER

0001	00 30	LD A,30	0000	0000 0000 0000 0000
0002	00 30	LD A,30	0000	00 000
0003	01 00 00	LD B,00	0000	00 000
0004	00 00	LD B,00	0000	00 000
0005	00 00	LD B,00	0000	00 000
0006	00 00	LD B,00	0000	00 000
0007	00 00	LD B,00	0000	00 000
0008	00 00	LD B,00	0000	00 000
0009	00 00	LD B,00	0000	00 000
0010	00 00	LD B,00	0000	00 000
0011	00 00	LD B,00	0000	00 000
0012	00 00	LD B,00	0000	00 000
0013	00 00	LD B,00	0000	00 000
0014	00 00	LD B,00	0000	00 000
0015	00 00	LD B,00	0000	00 000
0016	00 00	LD B,00	0000	00 000
0017	00 00	LD B,00	0000	00 000
0018	00 00	LD B,00	0000	00 000
0019	00 00	LD B,00	0000	00 000
0020	00 00	LD B,00	0000	00 000
0021	00 00	LD B,00	0000	00 000

```

1000 DIM A(100)
1010 FOR I=0 TO 100
1020 A(I)=INT(RND*255)
1030 NEXT I
1040 PRINT "RANDOM NUMBERS FROM 0 TO 255"
1050 FOR I=0 TO 100
1060 PRINT A(I);
1070 IF I/10=9 THEN PRINT
1080 NEXT I

```


21



'HCT

Black Jack eller 21 heter til de populæreste kortspil overhovedet. Ved hjælp af dette program til Commodore 64 kan du opføre dine kardiigheder, så du ikke taber næste gang, du udfordres til 21. Spillet er i øvrigt selvkløkkende.

Karsten B. Larsen



```

20 PRINT "Black Jack til 21"
21 GOTO 100
22 SCREEN 0
23 LOCATE 1,1:PRINT "COMMO"
24 LOCATE 2,1:PRINT "64"
25 GOTO 100
26 GOTO 100
27 GOTO 100
28 GOTO 100
29 GOTO 100
30 GOTO 100
31 GOTO 100
32 GOTO 100
33 GOTO 100
34 GOTO 100
35 GOTO 100
36 GOTO 100
37 GOTO 100
38 GOTO 100
39 GOTO 100
40 GOTO 100
41 GOTO 100
42 GOTO 100
43 GOTO 100
44 GOTO 100
45 GOTO 100
46 GOTO 100
47 GOTO 100
48 GOTO 100
49 GOTO 100
50 GOTO 100
51 GOTO 100
52 GOTO 100
53 GOTO 100
54 GOTO 100
55 GOTO 100
56 GOTO 100
57 GOTO 100
58 GOTO 100
59 GOTO 100
60 GOTO 100
61 GOTO 100
62 GOTO 100
63 GOTO 100
64 GOTO 100
65 GOTO 100
66 GOTO 100
67 GOTO 100
68 GOTO 100
69 GOTO 100
70 GOTO 100
71 GOTO 100
72 GOTO 100
73 GOTO 100
74 GOTO 100
75 GOTO 100
76 GOTO 100
77 GOTO 100
78 GOTO 100
79 GOTO 100
80 GOTO 100
81 GOTO 100
82 GOTO 100
83 GOTO 100
84 GOTO 100
85 GOTO 100
86 GOTO 100
87 GOTO 100
88 GOTO 100
89 GOTO 100
90 GOTO 100
91 GOTO 100
92 GOTO 100
93 GOTO 100
94 GOTO 100
95 GOTO 100
96 GOTO 100
97 GOTO 100
98 GOTO 100
99 GOTO 100
100 GOTO 100

```

```

700 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
710 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
720 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
730 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
740 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
750 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
760 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
770 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
780 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
790 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
800 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
810 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
820 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
830 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
840 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
850 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
860 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
870 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
880 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
890 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
900 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
910 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
920 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
930 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
940 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
950 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
960 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
970 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
980 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
990 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"
1000 PRINT "GIVE ME YOUR 21 AND I WILL BE 21"

```


HVEM GI'R DIG FREM



TIDENS SOFTWARE?



Commodore!

Billedet viser bare et lille udvalg af programmer til Commodore 64, verdens mest populære hjemme-computer.

Commodore er faktisk det computerfirma i verden, der har udviklet flest programmer overhovedet, ca. 2.000 (alt - foreløbig!) I realiteten findes der et program til enhver opgave, du kan tænke dig - plus en hel del andre. Og der kommer stadig nye til - der står Commodore på fremtidens software.



Commodore

Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

Verdens sjoveste computer-kursus

Altom
DATA
klubben

I samarbejde med Cavendish i London præsenterer "Alt om Data" markedets sjoveste og mest farverige computerkursus. Det består af ugebladet INPUT, der på lettest engelsk giver dig alle de tips og tricks, du har brug for, når du arbejder med de mest populære hjemmedatameter.

"Alt om Data Klubben" sender dig hver måned fire forløbende og tryktrinske eksemplarer af INPUT. Hver gang får du et væld af usædvanligt flotte programmer og listrin-

ger. Plus en masse gode råd og tips for både begynderen og den mere erfarne hjemmecomputer ejer.

Det er ikke dyrt at være medlem af "Alt om Data Klubben". Hvert INPUT magasinet koster kr. 18,75, og du bestiller 4 udgaver – altså en måneds udsendelse for kr. 75. Længt mindre end en investering i et købeprogram. Ud over INPUT kommer "Alt om Data Klubben" løbende med spændende konkur-

rencer og særtilbud til medlemmerne.

INPUT computerkurserne henvender sig til alle, som vil lære mere om data på en forhøjelig måde. De viste programløsninger passer til de fleste computere, – nemlig Commodore 64, Spectrum, VIC-20, ZX-81, Oregon, BBC, Electron og Colour Genie.

Blv medlem af "Alt om Data Klubben". Brug evt. girokortet i "Alt om Data" nummer 8 eller rekvirer et nyt på tlf.: 01-11 28 33. Eller send os blot 75 kr. + navn og adresse.



"Alt om Data Klubben" er stiftet af månedssbladet "Alt om Data", der er Danmarks største computermagasin. Her kan du hver måned finde spændende artikler fra hele verden, grundige test-rapporter og masser af programmer.